闘うパソコンゲームマガジン
1990年2月1日発行(毎月1回1日発行)　第8巻　第2号　通巻第63号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

超絶2大付録 コンプティーク

1990 2月号 定価530yen

完璧ガイドブック2
ドラゴンスレイヤー
ザ レジェンド オブ ヒーローズ

フィールドマップ全公開
ルーンワース
極楽漫遊記

特集 最新11ゲーム徹底攻略
日本一のHOW TO WIN
AD&D®プール・オブ・レイディアンス
セレクテッド・ソーサリアン
エメラルド・ドラゴン
夢幻の心臓Ⅲ
BURAIほか

ロードス島戦記商店
原色スペシャル

C&C Computers and Communications

CD-ROMって知ってるかい。あの七色に輝くCDのグーンとかしこい兄貴分。それが、なんと今度の88とドッキングしちゃった。* その名もPC-8801MC。まるでマジックみたいに面白いパソコンだ。CDと同じリアルな音がステレオでバンバンくるから、ゲームの臨場感はケタ違い。そのうえデータの量もダンチに多いから超フクザツなRPGもOKだし、人の声もデータとしてランダムに引き出せるからマンツーマンの英会話ソフトなんて応用だって自由自在なんだ。もち、本格パソコンの88だからワープロもプログラミングもバッチリ。これはもう、ついにヤッタって感じの、ボクらのためのパソコンなんだ。

- 先進のCD-ROMドライブを搭載*

＊model1はドライブ別売(PC-8801-30 ￥30,300)。model2は標準搭載。
なお、PCEngine用CD-ROM²のCD-ROMドライブ(CDR-30)を接続することも可能です。
〈PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。〉

- 1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り/書き込み可能)。
- ステレオ出力のFM音源6音・リズム6音に、デジタルサンプリング機能、SSG音源3音を加えた豪華なサウンド機能。
- 音楽用CDを再生するインテリジェントCDプレーヤ機能を内蔵。
- 処理スピードをさらに高速化(メインメモリアクセスノーウェイト)。
- ゲーム、ワープロはじめ多彩なソフトウェアが使用可能。
- すっきりスマートな縦置き型のデザイン。

NEW

88+CD-ROMで楽しさケタちがい。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801mc

model 1(CD-ROMドライブ別売)
本体標準価格———169,000円(税別)
model 2(CD-ROMドライブ標準搭載)
本体標準価格———199,000円(税別)
(ディスプレイは別売です。)

〈お問い合わせは、最寄りのNECへ〉

北海道支社(札　幌)	011(251)5531	東北支社(仙台)	022(261)5511	東京支社(東京)	03 (456)3111
中 部 支 社(名古屋)	052(262)3611	北陸支社(金沢)	0762(23)1621	関西支社(大阪)	06 (945)1111
中 国 支 社(広　島)	082(242)5503	四国支社(高松)	0878(22)4141	九州支社(福岡)	092 (271)7700

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご了承おき願います。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

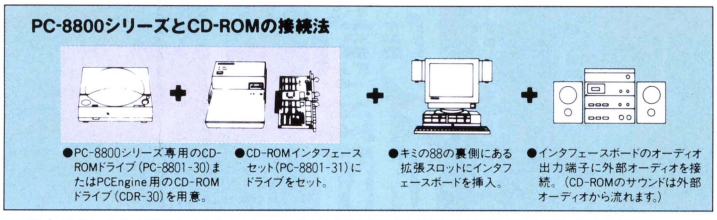
つながるぞ ひろがるぞ
NECのパソコン
国内実績 No.1
日本電気グループ

C&C Computers and Communications

キミの88が、いっきに CD-ROMマシンに大変身。

CD-ROMのショッキングパワーは、いま、キミが持っている88*でも思う存分楽しめるんだ。
別売のCD-ROMドライブとインタフェースセットを
追加するだけで大丈夫。思いもかけない楽しさが体験できるぞ。

キミの88をCD-ROMマシンに変身させるのは、とっても簡単 CD-ROMドライブとインタフェースセットをつなげるだけでOKなんだ。インタフェースボードにはオーディオ出力端子がついているから、オーディオセットとつないで豪快なステレオサウンドを楽しんでほしい。もしキミがPCEngine用CD-ROM²を持っているなら、そのCD-ROMドライブ(CDR-30)を88用のCD-ROMドライブ(PC-8801-30)のかわりに使うこともできるよ。



＊適応機種:PC-8801MA2/MA/FA/MH/FH/mkⅡMR/mkⅡFR/mkⅡTR/mkⅡSR
(PC-8801/mkⅡ/FE/FE2、PC-88VA/VA2/VA3、PC-98DOでは使えません。)
＊PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。

CD-ROMドライブ(PC-8801-30)
標準価格……30,300円(税別)
CD-ROMインタフェースセット(PC-8801-31)
標準価格……34,800円(税別)

ますます身近に、パワフルデビュー!

これからパソコンをはじめるぞ、というキミにぴったりのPC-8801FE2。ふつうのテレビにつないで、簡単に本格パソコンの世界を実感できる。スピードも、ますますアップしたし、FM音源の迫力サウンドで、PC-8800シリーズの楽しいソフトがたっぷり楽しめて、119,000円。これは、見逃せないね。

同時新発売

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE2
テレビとつなげる本格パソコン
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格 **119,000円**(税別)
(ディスプレイは別売です。)
※CD-ROMドライブを接続することはできません。

〈お問い合わせは、最寄りのNECへ〉
北海道支社(札 幌) 011(251)5531
中 部 支 社(名古屋) 052(262)3611
中 国 支 社(広 島) 082(242)5503
東北支社(仙台) 022(261)5511
北陸支社(金沢) 0762(23)1621
四国支社(高松) 0878(22)4141
東京支社(東京) 03 (456)3111
関西支社(大阪) 06 (945)1111
九州支社(福岡) 092 (271)7700

NEC

ニュースが続々やってくる。
88は、いま、最高に面白いぞ。

パソコン10周年記念
「ぼくらの88人気投票」実施中！

いますぐハガキで

PCシリーズパソコンが誕生して10年。今のパソコンの流れは、すべてPC-8800シリーズが作ったといっても大げさじゃない そして、ボクらのパソコンはだんぜん88だ。だから、ここらでちょっとおもいでの88、ぼくらの88をふりかえってみたい。さぁ、キミのお気に入りの88は、どれだろう。もちろん今度の新88でもOK。

官製ハガキにキミのお気に入りの88機種名1つと「住所」「氏名」「性別」「年齢」「学年(職業)」「この冬、遊びたい・使いたいソフト」そして、人気No.1になると予想する88機種名1つを記入し、下記宛先まで送って下さい。

投票者全員の中から5名にCD-ROMドライブを。そして、人気No.1に輝く88を当てた方全員にオリジナルテレホンカードをさしあげます。

- 宛先　〒108　東京都港区三田1-4-28　三田国際ビル　日本電気㈱　パソコン(34-4730)「ぼくらの88人気投票」係
- 締切　平成2年1月31日(水)当日消印有効

賞品の発送をもって、発表に代えさせていただきます。

88の耳より情報がいっぱい。
「88情報ダイヤル」。

いまなら電話で、88のすべてがわかっちゃう。「88情報ダイヤル」は、こんどの88、PC-8801MC・PC-8801FE2の最新情報をいろいろと紹介。また、CD-ROMのサウンドや、88人気投票の中間発表、「スペースボールベアーズ」月間MVPの発表など、PC-8800シリーズの耳より情報がいっぱい聴けるんだ。ぜひ一度、電話してみようよ。

「88情報ダイヤル」電話番号 **03-5396-8800**

期間：平成2年1月末まで　※電話番号はお間違いのないよう、よく確かめておかけください。

新しい88を買って、チャレンジしよう！
「スペースボールベアーズコンテスト」

こんどの88についてくるゲームソフト「スペースボールベアーズ」で遊んで、コンテストに参加しよう。ハイスコアがでたら、画面に出てくるパスワードと得点をハガキに書いて送ってね。さあ、月間MVPをめざそう。

- 宛先　〒108　東京都港区三田1-4-28　三田国際ビル　日本電気㈱　パソコン(34-4730)「スペースボールベアーズ」係
- 表彰・賞品　毎月のベスト5は、月間MVPとしてパソコン雑誌誌上で表彰のうえ、マックベア福袋をプレゼント。参加者全員から抽選で毎月300名様にマックベアテレカをプレゼント。
- 参加資格　新しい88(PC-8801MC/PC-8801FE2)の本体をお買上げの方ならどなたでも。
- 期間　平成元年11月～平成2年1月末日

11月・月間MVP発表

順位	得点	お名前（年齢）	県
1位	32310	前田篤志くん　(14歳)	千葉県
2位	30050	佐々木二博くん(15歳)	埼玉県
3位	29560	大島倫子さん　(13歳)	大阪府
4位	27880	渡辺修司くん	千葉県
5位	26980	亀岡谷史くん　(17歳)	愛知県

おめでとう!!　マックベア福袋をお送りさせていただきます。
みんなもどしどし応募してね。

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　国内実績No.1
日本電気グループ

コンプティーク2

1990 ② February Vol.63 発行／角川書店

CONTENTS

COVER & PINUP

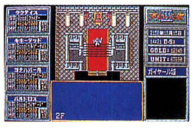
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／藤野笛羽
HAIR＋MAKE／下端吉範
白川正行
MODEL／CoCo

六本木アートセンター0（ゼロ）スタ。いつもは広く感じるこのスタジオも、今日はやたらと狭い。なんつったって、女子高生が5人もいるわけで、そりゃもう大騒ぎ。元気な表紙であーしあわせ！

特集 特日本一の集 How To Win

完全無欠の最新11ゲーム徹底攻略

日本一のコンプティークが贈る、
完全無欠のHow To Winなんである！



親切、丁寧、見やすく、分かりやすく、
最新11ビッグゲームを徹底攻略してしまうのである！　どうだっ!!

プール・オブ・レイディアンス AD&D® 84
三國志Ⅱ 90
エメラルド・ドラゴン 96
セレクテッド・ソーサリアン 100
夢幻の心臓Ⅲ 104
トンネルズ&トロールズ 106
BURAI〔ブライ〕 110
ダークレイス 114
アークスⅡ 118
メルルーン 122
天下統一 126

ロードス島戦記商店 原色スペシャル

『ロードス島戦記　福神漬』大紹介はじめ、メタルフィギュア・プレゼントも付いたカラー・ワイド版商店なのだ!!

76

ドラゴンスレイヤー ザ レジェンド オブ ヒーローズ

付録1
完璧ガイドブック2

ラヌーラ、ソルディス両王国全紹介に加え、ファーレーン・ウォンリーク㊙情報などなど。

225 アイドル データバンク
● CoCo
CoCoのデータを個々にパーフェクトチェック。5人分のデータを一挙に掲載！今月は5倍楽しめます。

DRAGON GYM 257
巻頭インタビュー
●山口弘美

トップシークレット テレフォン
(03)221－9999

●イラストポスター
『イース』
コンプコミックスDXで絶賛発売中！
イラスト／羽衣翔

SOFT TOP 20

SOFT TOP 20 ―― 54
Soft Sales 20 ―― 56
Soft House Today ―― 58

SOFT EXPRESS

電脳学園Ⅲ・トップをねらえ! ―― 62
野球道Ⅱ ―― 63
スペースマンボウ ―― 64

安田均のパソコン版

AD&D®製作日誌 ―― 80
《パート16》

RPG WORLD

RPG誌上ライブ
漂流伝説クリスタニア ―― 131
CHAPTER Ⅳ「クリスタニアへ」

クロちゃんのRPG千夜一夜 ―― 138
Vol.29「なぜかわからんけど島の話」

RPGの王国 ―― 142

クロちゃん・ケイちゃんの おせーてあげる♡ ―― 148

AVG WORLD

新感覚冒険巨編 パンゲア《第14話》 ―― 151

SLG WORLD

トップをねらえ! ―― 162
シミュレーション宝船 ―― 178

ESSAY

OTAKU CLUB ―― 183
TAKE IT EASY
岩崎啓眞／ロバート・ウッドヘッド／矢野徹／菊川涼音／先江進／阿賀伸宏

SPIRITS

X68000大特集 ―― 204
（新作ソフト15本＋保存版ゲームソフト・カタログ）
アーケード ―― 214
PCエンジン ―― 216
スピリッツレーベル(摩陀羅Vol.1) ―― 218

ひろばのコーナー ―― 233
大江戸情報網 ―― 242
コンプティークBBS伝言板 ―― 248

HARD PACK PAGE

NEW PRODUCT ―― 250
Welcome To Macintosh ―― 254

次号予告 ―― 256

《福袋》

'89輝く大日本H大賞発表 ―― 196
Hソフト編 ―― 198
さよならウヒョヒョよい子タイムス ―― 202

《巻末コミック》

●SFスペースコミック トップをねらえ! NeXT GENERATION

●お元気冒険コミック ルーンワース 星の勇者

付録2
ルーンワース極楽漫遊記
フィールドマップ全公開
原色マップも鮮やかに、『ルーンワース』の世界の魅力をたっぷり見せちゃうゾ!!

12月10日発売済!

ドラゴンスレイヤー英雄

Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes

Fantasy Role-Playing

By Falcom

PC8801SR/VAシリーズ
5枚組 価格8,700円(税別)

■2ドライブ専用■ジョイスティック対応■CD-ROM対応■128KB増設RAM対応■デジタルCRTでもプレイできますが、アナログCRTでプレイすることをお薦めします。■ブランクディスクが3枚あれば、シナリオ(SAVE)ディスクのバックアップが作れます。

■通信販売(送料無料)

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION

パーソナルコンピュータ情報誌 LOGiN

初代から"Ⅳ"まで、ドラゴンスレイヤーシリーズには、いつもなにかしら新しいアイデアが盛り込まれていた。それも、すぐにソレとわかるようなモノが多かった。ところが、今度の"Ⅳ"となった『ドラゴンスレイヤー』はちょっと違う。〈中略〉このシリーズには、**必ずプレイヤーを驚かせ、感心させる新しい"何か"がある。**それが、画面を見る限りでは"普通"なのだから、その中身にこそ"業"が隠されているだろうことは、推して知るべし、だ。〈中略〉**『ドラスレ』はもう、エルゴノミックRPGと言ってもいいくらいプレイしやすいのだ。**『ドラスレ』は、一見ごく普通のRPGなのに、おいしさが随所に、しかしさりげなく光る。まるでフグちりのようなゲームなのだ。

(ログイン 11/17号より抜粋)

POPCOM

久々にかまえずにプレイできるゲーム。最初のイベントを通過したときに、そんな感じがしたんだ。その印象という感覚は、今までのところ、ずっと続いている。しばしば、気がつくと取材の目的も忘れてゲームに没頭していたり。〈中略〉正直言って、今回ほど別冊の内容に困ったことはなかった。**ひと言でいうと、「ゲームがよくできすぎている」。それとも「ていねいに作られている」といったほうが、正しく伝わるだろうか?**ゲームの特徴や欠点を述べたてるようなレビュー、内容物を引きずり出したり、あるいはフォローするような記事を必要としない(拒否する)、まったくひとり立ちしているゲーム。いたずらにヒントや攻略法を書いても、おそらくプレイヤーはそんなものを必要としないだろう。

(POPCOM '90 1月号より抜粋)

Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes

Fantasy Role-Playing

伝説 関係各誌で絶賛!!

テクノポリス

どこが新しいというわけでもない普通のRPGだ。だからといって、決してその「古さ」を感じさせない。アクションRPGで究極までたどり着いた『ドラスレ』が、その流れのさらに先で**オーソドックスな部分で究極を目指したRPGなのだ。**〈中略〉『イース』シリーズに見られたような重要なイベントは各キャラが勝手に動いて物語が進み、プレイヤーをゲームの世界にグイグイ引きつけるという仕組みだ。これまでの『ドラスレ』みたいに、謎解きがかなり多い展開ではなく、お話を楽しむRPGになったわけ。さらに、RPGとしてはゲームバランスが最高によくできているぞ。〈中略〉**BGMはいままでのファルコム節とは、また違った感じであった。目立つわけでもなく、それでいて心が休まるような美しいメロディーだ。**〈中略〉そーいった意味でもなかなか斬新なのかもしれない。まっ、とにかく期待大だね。

（テクノポリス 12月号より抜粋）

マイコンBASIC Magazine

それでは今回のドラスレはどうだろう。画面写真を見てもらえば一目瞭然だが、普通のごくありふれたRPGの面画という印象を受けるはずだ。考えてみると、今までのドラスレはすべてその斬新さが画面構成にも表れていた。〈中略〉しかし、それらは技術的な挑戦にすぎないのではないだろうか。『ドラゴンスレイヤーTHE LEGEND OF HEROES』（以下ドラスレⅣ）**技術的な面よりも本当の意味でのゲーム内容の向上に力を入れているのだ。**新ジャンルを形成するという挑戦は終わり、既成のジャンルをどこまで高めることができるか、という新たな挑戦をドラスレは、はじめたのである。〈中略〉**この『ドラスレⅣ』は実に見事に、今までのRPGの不満というものを解消してくれている。**こうして簡単に言ってしまっているが、RPGの基礎を踏破し、さらに不満を解消させて密度の濃い作品に仕上げるのには多くの努力と、RPGに対する情熱が必要不可欠だったにちがいない。だからこそ、ここまでの作品に仕上がったのだろう。ファルコムでは「シリーズ第6弾で原点にかえった」とコメントしているが、まさにそのとおりだろう。**言葉にはできない楽しさ、文字には綴れない感動というものが込められている。**〈中略〉『ドラスレⅣ』は久しぶりに、小細工抜きに楽しむことのできるゲームだ。RPGファンの人なら、絶対にプレイしておかなければならない。

（BASICマガジン'90 1月号より抜粋）

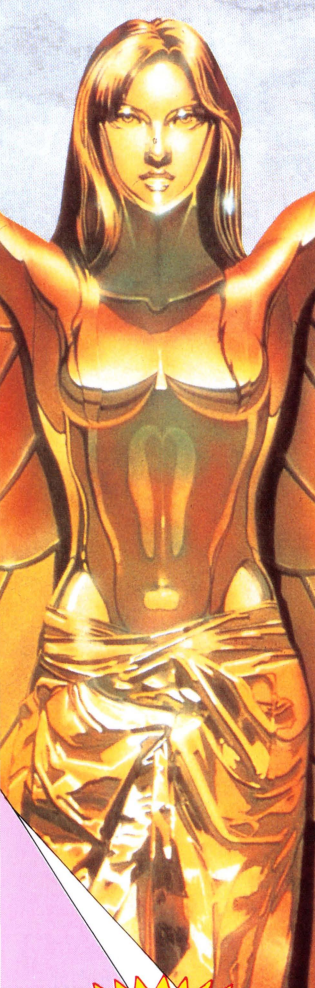
コンプティーク

パソコンゲーム史上、さんぜんと光り輝く不朽の名作『ドラスレ』シリーズ。**その第6作は、空前絶後、波乱万丈、感動保証という、三拍子そろった**（どんな三拍子じゃ）本格的RPGなのだ。さあ、いくぜ！〈中略〉新しい『ドラスレ』はスゴイ。しかし、ただスゴイというだけでは何がスゴイのかわからない人も多いと思う。（そりゃ当り前だぁね。）いったい何がスゴイのか、そのスゴさをズバリ解説しよう。**とにかくスゴイので、心して聞くように！**

（コンプティーク 12月号より抜粋）

Falcom®

イース／イースII／ワンダラーズ　フロム　イースはそれぞれ楽しめますが続けてプレイすればさらに30倍は楽しめます。

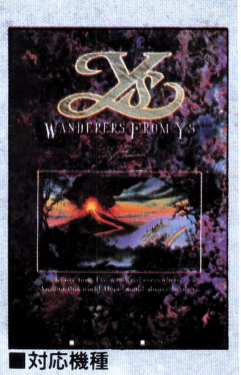


シリーズだけど……どのイースからでも始められます。

時代が勇気を求めている！
あの感動を、あの興奮を、さらに鮮やかなイメージで描きだされる。いま、新たなる冒険が幕を開けた。

ワンダラーズ　フロム　イース

Ys
WANDERERS FROM YS
By Falcom



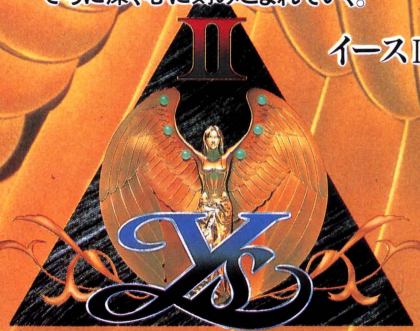
■対応機種
- ●PC8801SR　VAシリーズ5-2D(5枚組)
- ●PC9801　PC286シリーズ 5-2HD、3.5-2HD(3枚組)

※FM音源対応
※ジョイスティック対応
※2ドライブ専用
※PC9801シリーズは256K以上必要です。
※PC9801シリーズは2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。
※PC9801　Uでは動作しません。

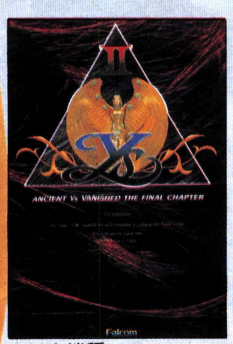
- ●MSX2 3.5"-2DD(5枚組)

優しさから、感動へ。
前作のすべての謎が、いま興奮とともに解き明かされる。
冒険は、体験へ。そして思い出に。
さらに深く心に刻みこまれていく。

イースII



Ancient Ys Vanished The Final Chapter

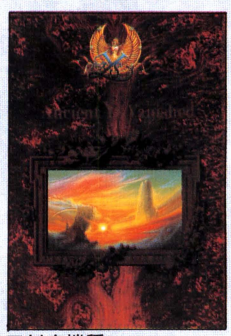


■対応機種
- ●PC8801SRシリーズ 5"-2D(4枚組)
- ●PC9801 PC286シリーズ 5"-2HD、5"-2DD、3.5"-2DD(3枚組)
- ●X1-turboシリーズ 5"-2D(4枚組)
- ●FM-77AV専用 3.5"-2D(4枚組)
- ●MSX2 3.5"-2DD(3枚組)

6冊の書が綴るイースの謎。
いま、勇気を道標に、限りない冒険が始まる。
多くの感動を巻き起し、
PRGに新ジャンルを確立した傑作！

イースI

Ancient Ys Vanished



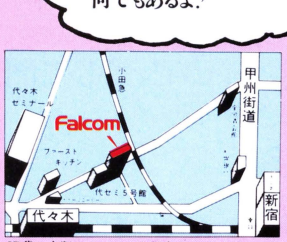
■対応機種
- ●PC8801SRシリーズ 5"-2D(2枚組)
- ●PC9801 PC286シリーズ 5"-2HD、5"-2DD、3.5"-2DD
- ●X1-turboシリーズ 5"-2D
- ●FM-77 3.5-2DD
- ●FM-7 NEW7 5"-2D(2枚組)
- ●FM-77AV専用 3.5-2D(2枚組)
- ●MSX2 3.5-2DD

OPEN

ファルコム・ショップ

ファルコムグッズ・ビデオ・CD・カセット・コミック何でもあるよ！

水曜日は、定休日で～す♡



JR代々木駅から130m、JR新宿駅から700m

〒151渋谷区代々木1-55-2大和ビル　TEL03(375)1917代

●高速三重スクロール、横スクロールを重ね合わせることで遠近法を実現。いままでにない奥行きを表現。
●戦闘シーンでのアクション性を高めることで、よりリアルでスリリングな興奮を実現。
●ストーリを見せるための演出を重視。まるでアニメを見ている感覚でプレイできる。
●YSシリーズの特徴である無理のない展開。スムーズなゲーム進行を受け継ぎ、さらにプレイヤーの腕次第で行動半径を広げられるようになった。

MSX 2版 好評発売中

■各機種8,700円(税別)

●3部構成からなる壮大なストーリーが、前作の残した謎のすべてを解き明かす。
●アイテム数が増えたとともに、6種類の魔法が新たに加わり、戦闘バリエーションも豊富。
●ファルコムならではの曲線と立体感を駆使し、よりリアルになったグラフィックスに注目。
●レコード・CD化され、話題をさらった前作のBGMをはるかにしのぐオリジナルBGMが24曲。
●その他、重ね合わせ処理や高速スクロール、操作性と、あらゆる面で前作をこえた!

■各機種7,800円(税別)

●立体感あふれる美しいグラフィックが、謎に包まれた世界を彩る。
●多彩攻撃バリエーションを誇る、個性的なデカキャラが7種類も登場。
●2部構成でメリハリのきいた深いストーリーは、ドラマチックに展開していく。
●ハートの限界まで追及した、ハイレベルな話題のBGMは15曲。
●ゲーム終了後には、優しく爽やかな余韻を感じることができるだろう。

■各機種7,800円(税別)

多くのファンに支えられて数々の栄光を奪取!

■ログイン(アスキー)

◎イース
'87BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)3位受賞
'87BHS大賞サウンド賞
'87BHS大賞リアルタイムアドベンチャー賞
'87BHS大賞ゲームデザイナー賞

◎イースII
'88BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)大賞受賞
'88BHS大賞リアルタイムロールプレイング賞
'88BHS大賞サウンド賞(日本ファルコム)

■コンプティーク(角川メディアオフィス)

◎イース
'87SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞
※毎月のTOP20、'87年10月に1位で登場以来、4位以内を19ヶ月連続で記録しました。
◎イースII
'88SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞

■テクノポリス(徳間書店インターメディア)

◎イース
'87人気ゲームBest50 1位
◎イースII
'88人気ゲームBest50 1位

■POPCOM

◎イース
'87ポプコム大賞大賞受賞
◎イースII
'88ポプコム大賞大賞受賞

■アソコン別冊(辰巳出版)

◎イース
パソコンゲーム1989大集合1位

■'88ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)

◎イースII大賞受賞

■'89ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)

◎ワンダラーズ フロム イース大賞受賞

イースの世界は無限に拡がりつづける!

■レコード/CD/カセット

《キングレコード》
◎ミュージック・フロム・イースCD ¥2,812/CT ¥2,359
◎ミュージック・フロム・イースIICD ¥3,008/CT ¥2,637
◎交響曲イース CD ¥3,008/CT ¥2,637
◎ファルコム・スペシャルBOX'89 8cmCD(6枚組) ¥7,323
◎THE VOCAL FROM Ys CD ¥1,545/CT ¥1,133
◎PLUS MIX VERSION From Ys, YsII, SORCERIAN & STAR TRADER CD ¥1,545/CT ¥1,133
《アルファレコード》
◎ファルコム・ゲーム・ミュージック CD ¥2,627/LP ¥2,070/CT ¥2,070
《アポロン音楽工業》
◎ザナドゥ VS イース CT ¥937

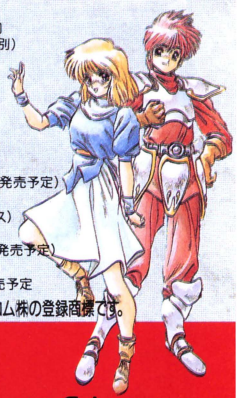
■書籍

《JICC出版局》
◎イース冒険の書 ¥1,200(税別)
《角川書店》
◎小説イース「失われた王国」¥430
《双葉文庫》
◎ゲームブック「イース戦慄の魔塔」¥420(税別)
《音教社》
◎ピアノソロ(イース全曲) ¥2,000(税別)
《冬樹社》
◎イース グローバル ガイドブック 発売予定

■その他

《ファミコン》
◎イース(ビクター音楽産業)
◎イースII(ビクター音楽産業より発売予定)
《セガMARKIII》
◎イース(セガ・エンタープライゼス)
《PC-ENGINE》
◎イース/イースII(ハドソンより発売予定)
《アニメ》
◎イース(キングレコード)より発売予定

■ワイ エス イースは、日本ファルコム株の登録商標です。



通信販売(送料無料)

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

日本ファルコム株式会社 Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオ-ビル
TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714

Falcom

ソーサリアン

今までのゲームの常識を打ち破り、シナリオとメインプログラムを完全分離。
だから、ソーサリアンの本体があれば、追加されるシナリオによって常に新鮮な気分で楽しめ、そしてより一層「ソーサリアン」の世界を深めていくことができるんだ！

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的に、この魔法を使ってください。

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の概念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

■ソーサリアンシステムのメモリマップ（のようなもの）

BIOS	メインプログラムの命令に従って、ディスクに読み書きしたり、プレイヤーのキー操作を読みとったり、サウンドを鳴らしたりする。
メインプログラム	シナリオを読んで、そのとおりに画面や音を出すようBIOSに命令する
シナリオ	まさにゲームシナリオそのものがかかれている
データ	グラフィック、マップ、BGMなどのデータが入っている

現在までに、追加シナリオがVol.3まで、そしてユーティリティーのVol.1と、爆発的人気を誇り絶賛発売中。この後も、ソーサリアンのいろんな企画が考えられています。将来には、ユーザーの君たちが作ったソーサリアンの世界ができるかも？
これからも、無限の可能性を秘めたソーサリアンにご期待下さい。

前作をしのぐ、ソーサリアンファン待望の追加シナリオ第一弾。AVGの要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。

魔性の島
沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか？

いけにえの神殿
とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしださねば世界を破滅においやる」と言うのだが……。

悪魔に魅いられた花
数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルデラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落盤のため閉ざされていた……。

ああ、ジョゼフィーヌは今何処に……
ケメケメ王国のプリンセス、マーベラの可愛がっていたペットのジョセフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!?　さあ、大変だソーサリアン！　ジョセフィーヌを捜し出せ！

アマゾンの剣（つるぎ）
女だけの町、ヴァネルバの使者がペンタッアへやってきた。王が行方不明になり、魔物が街を荒しているというのだ！　さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルバへと旅立って行った……。

●PC-88SRシリーズ5'2D　●PC-98F/VM/VX5'2DD　●PC-98U/UV/UX 3.5'2DD　●X-1turboシリーズ5'2D　●PC-88VA専用5'2DD　各3800円

戦国の世に巣くう"魔"を討て！　日本を舞台にソーサリアンが活躍する。5'2Dでは、2枚組になるほどの長編。追加シナリオ第2弾。

武田信玄の章
織田・徳川連合軍を三方ヶ原で打ち破り、快進撃を続ける武田信玄に魔の気配を感じるという。

織田信長の章
本州のほぼ半分を征服し、凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配が感じられた。

豊臣秀吉の章
天下を統一したが、それだけでは物足りず朝鮮へと出兵した秀吉に魔がとりついていると確認された。

真田幸村の章
大阪夏の陣で死んだと思われていた真田幸村が魔の力でよみがえり家康の暗殺をもくろんでいるという。

徳川家康の章
徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。しかし、微弱ではあるが、江戸城から魔の気配が感じられた。

●PC-88SRシリーズ5'2D(2枚組)　●PC-98F/VM/VX5'2DD　●PC-98U/UV/UX 3.5'2DD　●X-1turboシリーズ5'2D(2枚組)　●PC-88VA専用5'2DD　各3800円

システムの解説

ここは剣と魔法の国

形にとらわれない自由な発想のもとに創造された進化するRPG。シナリオが増え続けるなど、画期的なシステムを取り入れた。

ロマンシア

緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが……。

失われたタリスマン

このところソーサリアンの町は奇妙な事件が数多く起こっていた。夏だというのに雪が降ったり木が突然枯れてしまったり……。自然をあやつる石タリスマンに何かあったのではないだろうか、そんなうわさが飛びかった。

天の神々たち

その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。「神々が天罰を下された」彼らはロ々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。

音もRPGの大事な要素。60曲のオリジナルBGMが、ゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます。

- 消えた王様の杖
- 暗黒の魔道士
- メデューサの首
- 氷の洞窟
- 盗賊たちの塔
- ルシフェルの水門
- 不老長寿の水
- 紅玉の謎
- ロマンシア
- 失われたタリスマン
- 因われた魔法使い
- 暗き沼の魔法使い
- 呪われたクイーンマリー号
- 呪われたオアシス
- 天の神々たち

●PC-88SRシリーズ 5 2D(5枚組)
●PC-98F/VM 5 2DD(5枚組)
●PC-98U/UV 3.5 2DD(5枚組)
●X-1turboシリーズ 5 2D(5枚組)
●PC-88VA専用 5 2DD(5枚組)
各9800円

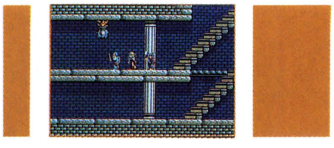
ユーザーのニーズにこたえ、魔法や武器の売買が簡単に。ソーサリアンの世界がさらに広がります。ファン必携のアイテム。

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.2。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りだくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

- 道具の売買
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGM
- 「ソーサリアン」クイズ
- お便りコーナー
- ドラゴンと戦う
- 「ミニミニソーサリアン」

●PC-88SRシリーズ5'2DD(2枚組) ●PC98F/VM/VX5'2DD
●PC98U/UV/UX 3.5'2DD ●X-1turboシリーズ5'2D(2枚組)
●PC-88VA専用5'2DD各3800円

広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわし、魔の本体ギルバレスを倒せ! 追加シナリオのシリーズ第3弾。



血ぬられた王家の秘宝

広大なピラミッドの中に不思議な力をもつピラミッドが隠されている。かつて1人の呪術師が探しにいった処、それきり消息をたってしまったという。

魔の下僕ガッシュの陰謀

美しい5・フォーヌの森にギルバレスの下僕ガッシュが城塞を築き上げていた。ギルバレスのもとへ到達するためには、その城塞を通り越さなければならない。

心を失った姫君

ギルバレス島に近いリドニア王国で、チェルシー姫がさらわれたという。リドニア王はソーサリアンに姫の救出を託した。

嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山の中腹に、神殿が立ちはだかっていた。迷宮の入口になっている神殿を何としても突破しなければならない。

魔王ギルバレスの迷宮

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。いよいよソーサリアンとギルバレスの最後の戦いが始まる。

●PC-88SRシリーズ5'2DD(2枚組) ●PC98F/VM/VX5'2DD
●PC98U/UV/UX 3.5'2DD ●X-1turboシリーズ5'2D(2枚組)
●PC-88VA専用5'2DD各3800円

大事なご注意

追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

※ソーサリアンは日本ファルコム㈱の登録商標です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

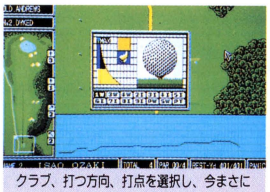
あのアルバトロスが
パワーアップして帰ってきた。

アルバトロス2／マスターズ・ヒストリー
MASTERS' HISTORY

特典！オリジナル マウスパッド付き

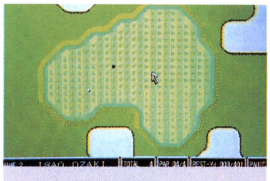
操作性を高め、実戦ゴルフの楽しさを満載したリアルタイム・ゴルフ。

アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応。
弾道・飛距離を表すウインドウ画面などの新機能満載。
操作性をメインにバージョン・アップした「アルバトロス2」は、
誰でも気軽に臨場感あふれるプレイが体験できるゴルフ・ゲーム。
リアルにシミュレートされた風を読み、
変化に富んだホールを技とパワーで攻略する。
それがリアルタイム・ゴルフ「アルバトロス2」の醍醐味だ！



クラブ、打つ方向、打点を選択し、今まさにショットに入る。

リアルな弾道を表現する、なめらかなスクロール。



芝目の方向と強さが表示されているグリーン。

コース全体図。それぞれ個性的な全3コースを用意。

5つのモードで自由にエンジョイ

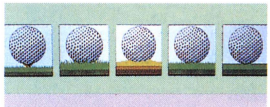
【ストロークプレイ】
1～3人で、合計スコアを競うストロークプレイ。

【トーナメントプレイ】
出場者は12人。4日間にわたる長期戦。

【マッチプレイ】
君の友達と1ホールアップ形式で対戦。

【ビジュアルマッチ】
ゲームに登録されているキャラクターとマッチプレイ。

【トレーニングモード】
ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらうこともできる。



ボールの接地面の状態も細かくシミュレート。

絶賛発売中
PC-98VM/UV(5"2HD/3.5"2HD) ¥9,800(税抜)
マウス対応！
絶賛発売中
MSX2/2+(3.5"2DD) ¥8,800(税抜)

© TELENET JAPAN 1989

RENO
Renovation Game

ユーザー・ホットライン
03-268-1268
045-784-2800
＊質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル
03-268-1157（毎週 月、木、土・15～16時）

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリスII

X68000版に優子登場。

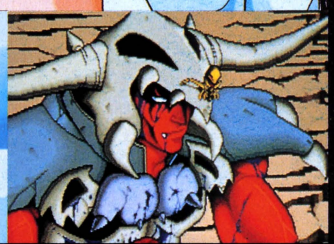
新たな感動を乗せオリジナル開発されたバトル・アクション・ファンタジー。

制作／㈱ウルフチーム

絶賛発売中！

X68000版(5″2HD)￥9,800

すべてオリジナル開発され登場した待望のX68000版。
全グラフィックスは、新たに描きおこしたオリジナル。
敵キャラの攻撃方法やマップが改良され、ゲームバランスも一新。
アーケード・ゲームに迫る完成度の高い仕上がりです。
PCMによる会話は、なんとオープニング・エンディングの両方に起用。
ヒロイン優子役の声は、イメージガール“麻生優子”が熱演！
待った分だけ新しいX68000版・ヴァリスII。



絶賛発売中

PC-88SR PC-98VM/UV
MSX2/2+ ￥8,800
PCエンジン(CD-ROM²)￥6,780

ご注意 お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買上げ下さい。

※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。

※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

RENO Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

© TELENET JAPAN 1989

ブライ BURAI 上巻

PC-88シリーズ
PC-98シリーズ

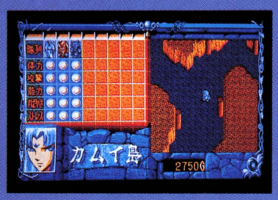
好評発売中

- PC-8801SR以降
- 5″-2D(9枚組)
- 標準価格 8,800円(税別)
- MSX$_2$ 3月中旬発売予定

- PC-9801 VMシリーズ以降、要640KB
  (VM2は16色ボードが必要です)
- 3.5″-2HD, 5″-2HD(4枚組)
- 標準価格 8,800円(税別)

噂の超大作が、ついにその全容を現した。

40分におよぶオープニングをはじめ、各章のイベントシーンやエンディングなど随所に、荒木伸吾＆姫野美智がすべての原画を描いたアニメ・シーンが、登場し、壮大なシナリオの世界深くへと、プレイヤーを誘い込む。SHOW-YAのBGMに乗って、壮大な光と闇の対決をつづる完結巨編、〈BURAI上巻〉ついに登場!!



●オープニング
●第一部
- ザン・ハヤテの章……ギバ島
- フロット兄妹（ゴンザ＆マイマイ）の章……ヒューイ島
- 幻左京の章……カムイ島
- ロー・タムー家の章……モード島
- アレック・ヘストンの章……ソレス島
- ロマール・セバスチャン七世の章……ベルンバ島
- リリアン・ランスロットの章……アラメンテ島

●第二部
- オープニング
- 八王の章……ザイアス大陸

●エンディング

CD
好評発売中
●「ブライプロトタイプ」
●「ブライ全曲集 ALL SOUNDS OF BURAI」
ゲームバージョン収録

●シナリオ／飯島健男
●キャラクターデザイン・作画／荒木伸吾＆姫野美智
●サウンドプロデュース／SHOW-YA

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00－17:00（土・日・祭日を除く）
上記時間外はリバーヒル情報局よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

MSX2版 近日発売!!

ファンタジーRPG

ロードス島戦記©

灰色の魔女

MSX2/MSX2+ VRAM 128K 2DD 3枚組

パーンやディードリットが
まもなくMSX2に登場します。

開発中の画面です。 MSXマークはアスキーの商標です。

標準価格 9,800円

好評発売中 PC-88VA
PC-9801VM/UV

©Kadokawashoten/H. YASUDA & Group SNE

ロードス島戦記© 福神漬

ふくじんづけ

絶賛発売中

タクティカルコンバットゲーム、
パズル、BGM集などなど……
いろいろなおいしさを
ディスク1枚にパックしました。

PC-9801 VM以降 5インチ 2HD
UV以降 3.5インチ 2HD

FM音源、バスマウス対応

標準価格 3,800円

「ロードス島戦記」(灰色の魔女)をお持ちでない方にも、存分にお楽しみいただけます。

ユーザーズテレホン
☎大阪06(315)8255
ゲームに関するお問い合わせは午後1:30～6:00の間にお電話でどうぞ。 それ以外の時間及び土・日・祝日は、おもしろ情報満載のテープサービスを行っております。

◆標準価格には消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料です。
◆表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行なうと著作権法により処罰されます。

Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

ORIGIN

恐るべき敵、
大蛇「エクソダス」の胎動が始まった

ウルティマ®

Ultima Ⅲ

Exodus

ミナクスの黒い要塞、シャドウガードは、こなごなに破壊され、そこからにげだしたあなたは、いまでは聖地となった地上に疲れきった身体を横たえていた。あなたは、身体を休めながら、悪の魔道士モンデインと初めてあったときのことを思いだしていた。あなたは、奴のあとを追い、滅ぼしたのだ。そしてまもなく、奴の弟子ミナクスが現れ聖戦が、ふたたび始まった。奴より若くずるがしこいミナクスは、打倒するには、手ごわい相手であった。しかし、あなたの達成感は、ぞっとするような恐怖におびやかされている。悪の根は、すべて絶たれたのであろうか？なぜか、敵がまだ残っているような気がしてならない。技と勇敢さと忍耐の向上なくしては、過去の偉業のすべては、無に帰してしまうかもしれない。あなたは、立ち上がり、武器を取り、ふたたび戦いに戻っていくのであった。

NOW ON SALE

■対応機種■各 ¥8,800（特製マップ付き）

●PC-9801シリーズ	5″2HD	F88F5555
	3.5″2HD	L88F5555
●PC-8801SRシリーズ	5″2D	M88R5555
●PC-88VA	5″2HD	F88A5555
●X1/C/turboシリーズ	5″2D	M88J5555
●MSX2 MSX2+	3.5″2DD	L88Y5555

■お詫び■

ウルティマⅢ(MSX2)に一部不良品が発生いたしましたが12月中に全て回収、店頭は全て完全版と交換いたしました。お客様にご迷惑おかけしたことを深くお詫び申し上げます。

Original software version copyright by Richard A. Garriott. Ultima is trademark of Richard A. Garriott. 表示価格に消費税は含まれていません。MSXはアスキーの商標です。

新作ソフト テレホンインフォメーション ☎03(236)2000

PONY CANYON

発売元／株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 第2営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151　仙台支店／022-261-1741　東京支店／03-221-3271　名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／06-541-1971　広島支店／082-243-2915　福岡支店／092-751-9635　ニッパンポニー／03-222-1431

PONY CANYON INC.

日本語版

AD&D®

全米No.1の「AD&D®」がついに登場!
語り継がれてきた伝説とドラゴンと魔法の世界!!

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

第1弾

•アクション・タイプ•

HEROES OF THE LANCE

ヒーロー・オブ・ランス

第2弾

•ファンタジーRPGタイプ•

POOL OF RADIANCE

プール・オブ・レイディアンス

▶絶賛発売中◀

©1988, 1989 TSR, Inc. All Rights Reserved. ©1988, 1989 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.

Presented by PONY CANYON Inc.
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE, FORGOTTEN REALMS, and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.
(アドバンスト ダンジョンズ アンド ドラゴンズ、AD&D、ドラゴンランス、フォーゴトン・レルムおよびTSRロゴはTSR社のトレードマークで、SSI社の許諾のもとで使用しています。)

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

TSR, Inc.

ヒーロー・オブ・ランス

神々の怒りにより、〈大変動〉が起きて300年余り。〈暗黒の女王〉タキシスはその魔手をクリンに伸ばそうとしていた。しかしタキシスの恐るべき力に対抗できる唯一の力、信仰心はすでに人々の心になかった。「ランスの仲間たち」は人々に信仰心を蘇らせるために、〈まことの癒し〉をもたらすミシャカルの円盤をザク・ツアロスの神殿から持ち帰るべく、苦難の冒険に旅立つのだった。RPGのアクション部分に重点をおいて仕上げられた「ヒーロー・オブ・ランス」。緻密に描き込まれたキャラクター、戦闘、魔法、隠されたアイテムなどをめくるめくAD&D®の世界が展開する!

- ●PC-9801シリーズ 5"2HD F75F5122
- ●3.5"2HD L75F5122
- ●PC-8801SRシリーズ 5"2D(3枚組) M75R5122
- ●PC-88VA 5"2HD F75A5122
- ●X1turboシリーズ 5"2D (4枚組) M75I5122

〈各〉¥7,500

- ●FMタウンズ用
- ●MSX2用

'90年春発売予定

Heroes of the Lance developed by U.S. Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.
このゲームはU.S.ゴールド社およびSSI社によって開発されました。

プール・オブ・レイディアンス

戦いの中から多くの伝説が生まれた。フランを解放せよ.!

「プール・オブ・レイディアンス」の舞台は、〈月海〉と呼ばれる内海の北側の地で展開する。話の中心となるのは、「ストジャナウ川」河口にある「フラン」と呼ばれる都市である。この都市は、はるか数千年前に最盛期を迎えたが、外敵の侵入により、しだいに荒廃し、やがて、人住まぬ廃墟となった。「フラン」は、その後いくたびの盛衰をくりかえしたが、今日の「フラン」は、「新市街」に住む「評議会」を中心とする人間の軍と、「旧市街」に住む「邪悪」な軍が戦っている。

- ●PC-9801シリーズ〈2HD〉F98F5124
- ●PC-9801シリーズ3.5"〈2HD〉L98F5124
- ●PC-88VA 5"〈2HD〉F98A5124

〈各〉¥9,800

- ●PC-8801SRシリーズ 5"〈2D〉M98R5124
- ●X1turboシリーズ 5"〈2D〉M98I5124

'90年・春発売予定

Pool of Radiance developed by Strategic Simulations, Inc.
このゲームはSSI社によって開発されました。

AD&D®を小説で楽しむ!

「ドラゴンランス戦記」

DRAGONLANCE® Chronicles "Dragons of Autumn Twilight"
by Margaret Weis and Tracy Hickman
Copyright ©1984 by TSR, Inc.
Translated by Hitoshi Yasuda
First published 1987 in Japan by FUJIMI SHOBO, Inc.

「プール・オブ・レイディアンス」'90年・春発売予定

上下巻〈各〉500円(予)

(富士見文庫)

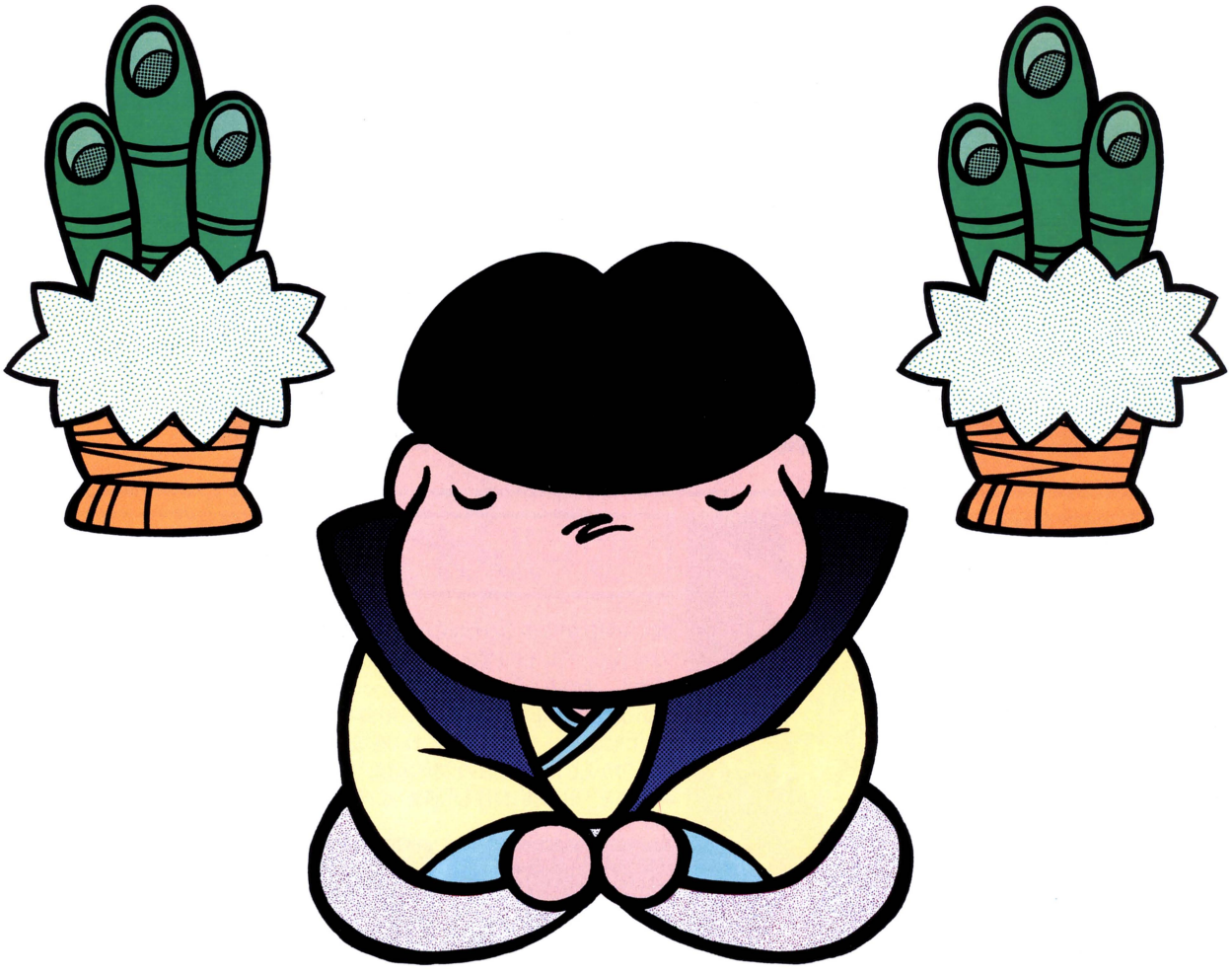
書店RPGフェア開催

●富士見文庫RPGフェア。開催中!
もれなく特製ポスターカレンダーをプレゼント!
(くわしくは本についている帯をごらんください)

PONY CANYON INC.
PONY CANYON
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニー キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル 第2営業部 ☎03-221-3131
札幌支店／011-232-5151 仙台支店／022-261-1741 東京支店／03-464-9201
名古屋支店／052-562-0111 大阪支店／06-541-1971 広島支店／082-243-2915
福岡支店／092-751-9635 ニッパンポニー／03-667-3741

GAME ARTS



今年も よろしく
おねがい いたします

GAME ARTS
株式会社 ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03(984)1136

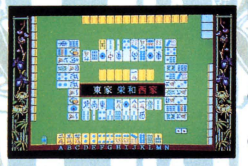
GAME ARTS

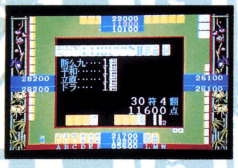
好評発売中

日本プロ麻雀連盟認定

雀皇登龍門

じゃんおうとうりゅうもん





▶PC-98シリーズ　5″-2HD，3.5″-2HD，5″-2DD(通販のみ)，3.5″-2DD(通販のみ)

標準価格9,800円(税別)

- コンピュータ麻雀初！　日本プロ麻雀連盟認定のソフトです．
- 競技麻雀・一般麻雀の両方がプレイできます．
- 個性豊かな27人の雀士が対戦相手です．
- 半荘終了ごとにあなたの打ち方をグラフでチェックできます．
- 級位認定機能・雀力診断機能付き．
- 昭和63年度，プロテスト問題・オリジナル問題集付き．

日本プロ麻雀連盟相談役
小島武夫

私が麻雀を始めた頃は，麻雀ソフトなど想像したこともなかったが，近頃ではその種類も増えそれぞれ個性を持つようになってきた．

しかし，競技麻雀に真向から取り組んだものはなく，その意味では「麻皇登龍門」は，新しいソフトの世界を提示してくれると思う．

日本プロ麻雀連盟会長
灘麻太郎

プロ連盟が「雀皇登龍門」を監修できたことは，大変うれしいことです．競技麻雀とプロテストをコンセプトに置くという発想は，麻雀打ちにとっても興味深いことですし，これから一般の人たちにもプロの世界を知ってもらう良いチャンスだと思います．

日本プロ麻雀連盟副会長
鈴木ひろし

このソフトの特徴である個人データの表示は，打ち筋をチェックすると同時に，自分のクセもチェックできるとあって，実際の麻雀でも欲しい付加機能である．これを使ってユーザーの方々は，自分の腕の向上に役立ててほしい．

ぎゅわんぶらあ

自己中心派

麻雀パズルコレクション

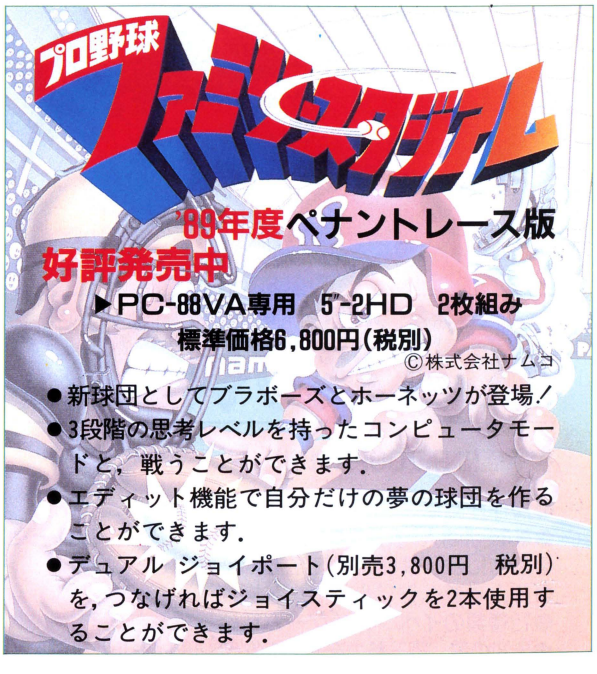
好評発売中

▶PC-88SRシリーズ　5″-2D

標準価格4,800円(税別)

©片山まさゆき／講談社・ヤングマガジン

- 麻雀牌をつかったパズルゲームです．
- ルールの基本は『２角取り』．さらに青牌を使って，バリエーションアップ．
- 自己中心派キャラクタによる指導モード付き．
- トレーニングモード・ツアーモードの２つのモードが選べます．ツアーモードでは，デモンストレーション画面が見られます．



'89年度ペナントレース版

好評発売中

▶PC-88VA専用　5″-2HD　2枚組み

標準価格6,800円(税別)

©株式会社ナムコ

- 新球団としてブラボーズとホーネッツが登場！
- 3段階の思考レベルを持ったコンピュータモードと，戦うことができます．
- エディット機能で自分だけの夢の球団を作ることができます．
- デュアル ジョイポート(別売3,800円　税別)を，つなげればジョイスティックを2本使用することができます．

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！　下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲーム アーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．(氏名には必ずフリガナをお書きください．また送料は無料です．)　住友銀行池袋支店 普通口座1102614

GAME ARTS

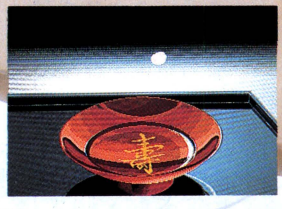
カルチャーギャップ戦国シミュレーション

HARAKIRI

■PC-88SRシリーズ（4枚組）
- 2ドライブ専用●サウンドボードII，FM音源対応
- ジョイスティック対応
- デモのみアナログモニタ専用

標準価格 8,700円（税別）

- 操作が簡単
- 新ルール導入　疾風怒濤のカルチャーギャップ戦国シミュレーション
- 忍者による情報工作で敵をかく乱できる
- 4人で遊べるマルチモード機能搭載
- 19種類のイベントがゲームに緊迫感を与える
- 未知の敵　第三勢力を迎えてのバトルロイヤルが展開される



●登場する人物・団体名・地名はすべてフィクションです。
実在の人物・団体名・地名とは一切関わりありません。

変形機動兵器『ファイアーホーク』発進!!

FIRE HAWK
THEXDER THE SECOND CONTACT
ファイアーホーク ―テグザー2―

■PC-88SRシリーズ(4枚組)
●2ドライブ専用●サウンドボードII, FM音源対応
●ジョイスティック対応
■MSX2(2枚組)

好評発売中／標準価格 7,800円(税別)

- ●高速8方向スクロールによるスピーディなゲーム進行
- ●豊富なアニメパターンによる、リアルな動きの変形ロボット
- ●オプションキャリアによる複数の武装が使用可能
- ●謎の小惑星NEDIAMの内部は、6×4画面で1エリア 4エリアで1ミッションの全9面構成
- ●ゲーム開始前に演習モードで操縦法をマスターできる

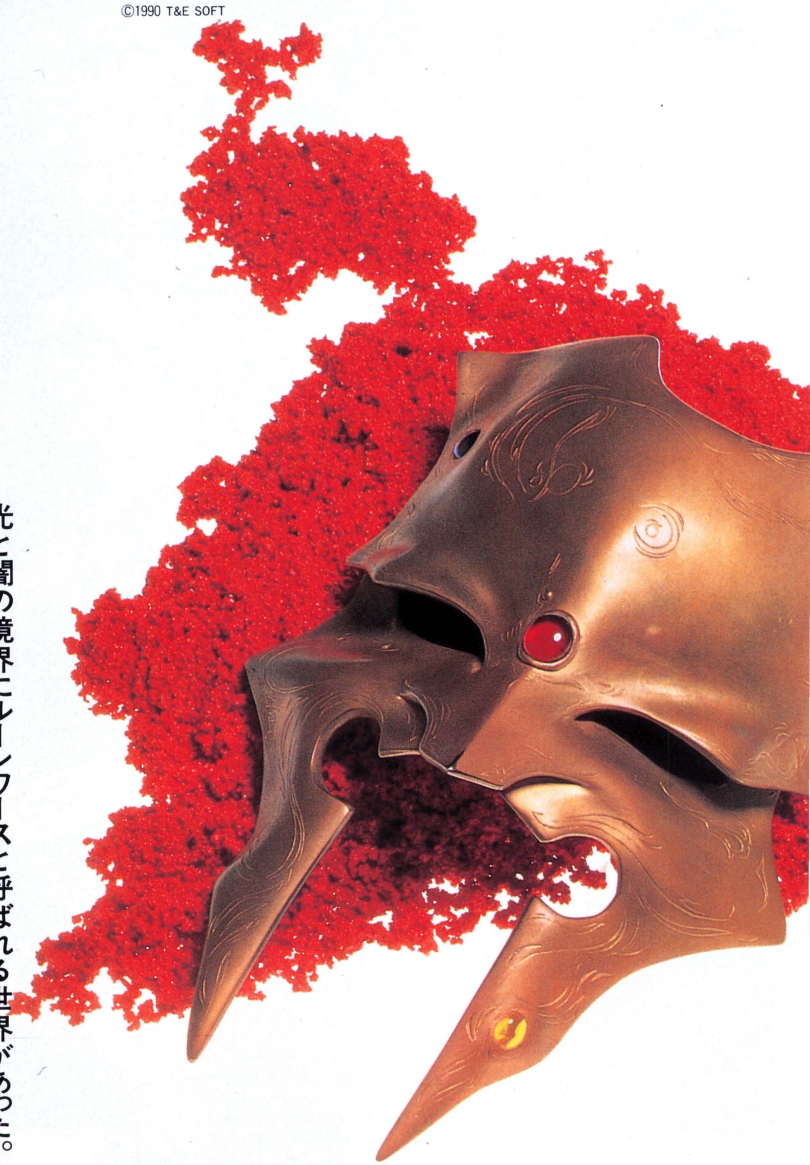
GAME ARTS
株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03(984)1136

Rune Worth™

Rune Worth, is the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子

©1990 T&E SOFT



光と闇の境界にルーンワースと呼ばれる世界があった。
かつて、あらゆるものがそこで生まれ、栄え、滅んでいった。
たとえ神々でさえ例外ではなかったという。
これから語られるイア＝ルーンワースの物語は、
絶対神イアティルスの誕生とともに始まることとなる。
それすらも、ルーンワースにおいて語られるべき物語の
ほんの一部でしかないのだが……。

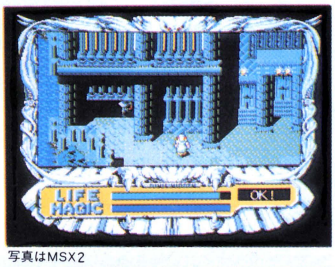
ルーンワースオリジナルグッズ絶賛発売中!!

●トレーナー（フリーサイズ）標準価格 ￥3,400 ユーザーズクラブ会員価格 ￥3,000
色/白・黒・紺・キャメル・エンジ
●バンダナ 標準価格 ￥800 ユーザーズクラブ会員価格 ￥500
●テレフォンカード 標準価格 ￥1,000 ユーザーズクラブ会員価格 ￥1,000
※グッズの標準価格およびT&E SOFTユーザーズクラブ会員価格は、税込価格です。

●お申し込み方法
■左記のグッズは、通信販売のみで、販売しています。ご希望の方は、現金書留または郵便為替で、グッズ名、色、などの必要事項と、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、直接当社宛にお申し込みください（送料はサービスします）。なお、速達希望の場合は、300円をプラスしてください。
■T&E SOFTユーザーズクラブ会員の方は、会員価格でお申し込みください。会員番号を忘れずに書いてください。

1月12日㊎PC8801SRシリーズ,MSX2同時発売!

空想の真実を求めて、感動の神話が始まる!



写真はMSX2

写真はPC88

写真はPC88

写真はPC88

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場!

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない!空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを!君はもう気づいているだろうか?新たなる旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン/内藤時浩、シナリオ/吉川泰生、グラフィック/三浦かよ子……。

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

★BGMは全70曲!

PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII用35曲。

MSX2 MSX-MUSIC(FM音源)用35曲と内蔵PSG音源用35曲。

PC8801SRシリーズ,VA,98DO対応
(2ドライブ専用)…5″2D 5枚組 標準価格¥8,800

- サウンドボードII完全対応、ADPCMをフルサポート
- NEC純正128KRAMボード、I/Oデータ機器製RAMボードに対応したキャッシュドライバー搭載
- ジョイスティック対応(98DOを除く)

MSX2/MSX2+ (RAM64K以上 VRAM128K以上)
……3.5″2DD 3枚組 標準価格¥8,800

- MSX-MUSIC(FM音源)対応
- ジョイスティック対応

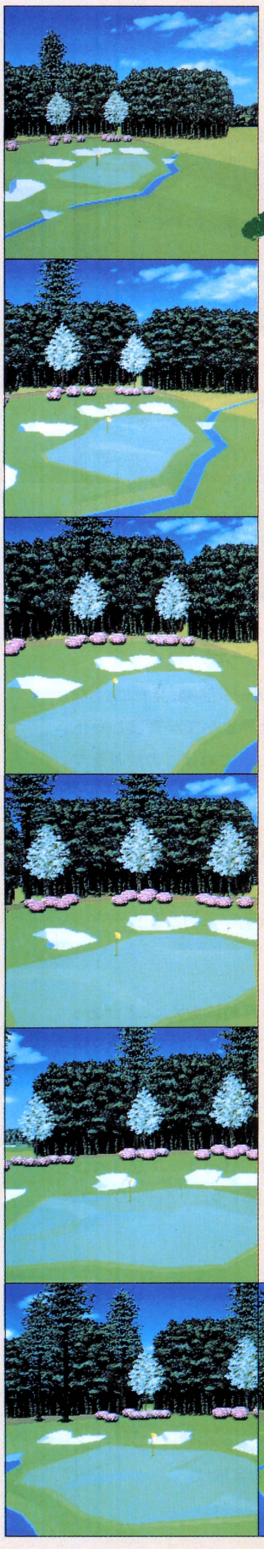
表示価格に消費税は含みません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス
名古屋(052)776-8500

T&ESOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン24号発行中!〈ルーンワース大特集!!〉



NEW 3D GOLF SIMULATION

遥かなるオーガスタ™

本物のみが語り得る、マスターズの感動。

LICENSED BY
AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと正式契約

T＆E SOFTは"NEW 3D GOLF SIMULATION"におけるコースの使用権等につきまして、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと世界で唯一正式契約を締結いたしました。
「遥かなるオーガスタ」は、オーガスタ・ナショナルの詳細設計図とトポグラフィを基に、その世界屈指の素晴らしいコースを、POLYSYSによって可能な限り忠実に再現しています。類似の模倣コースでは及ぶべくもない、本物の醍醐味と、その興奮をお約束いたします。
類似品にご注意下さい。

※画面はFM TOWNS版

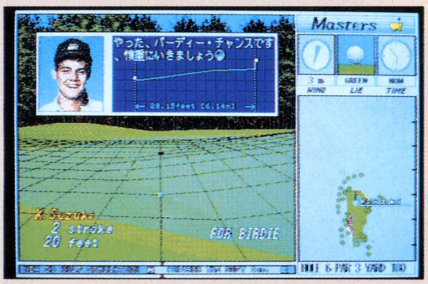
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

「遥かなるオーガスタ」に関する
お問い合わせは、
NEW 3D GOLF事務局まで

名古屋（052）773−7757

動く!驚異の3D画像
POLYSYS搭載

PC9801版　絶賛発売中!!



FM TOWNS版　1月26日新発売!!

●実際にゴルフコースに立った状態と同じ視野でプレイ可能●どの地点に来ても全方向の視野画面をリアルタイム３D表示●ホールすべてにアンジュレーション(起伏)を３Dで再現●ボールの落下地点の状態によってバウンド、転がり等が本物同様に変化●ストロボアクションモードでボールの軌跡を確認可能●バックスピン・トップスピンも可能●プレイモードは３種類。ストロークプレイ・マッチプレイ・トーナメントプレイ●キャディは４人の中から選択●スコア・各種個人データ等を自動保存、プリントアウトも可能●バスマウスのみですべて簡単操作(無論キーボードもOK)●初心者でも気軽に楽しめるスローモード機能あり●その他機能満載

FM TOWNS版特長

●大容量CD-ROMと32,768色による、実写に近い美しい画像。●CD&PCMによるリアルなサウンド。ショット音、歓声、小鳥のさえずりまでも忠実に再現●マウスのみで簡単操作

POLYSYS Integrated 3D Processor

POLYSYSを搭載の3Dソフトには、このマークが表示されます。

このマークはT&E SOFTの商標です。

POLYSYS(ポリシス)とは、ポリゴンサーフェス、ワイヤーフレーム、そしてグラフィックパターンをも同一次元で統合した、高速3Dプロセッサーです。

待望のニューコース
3月発売予定

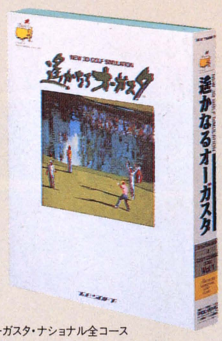
●セブンレイクスG.C.(オリジナルコース)

PC9801版 標準価格 ¥4,800

7つの湖と森林から成る美しい18ホール、トリッキーなバックナインが勝敗を決める。

●世界の有名コースにつきましては、今しばらくお待ちください。

※写真は開発中のものです。



オーガスタ・ナショナル全コース(空撮)を紹介したカラーガイドブック付。

PC-9801VM,UV以降
PC-286,386シリーズ
5"2HD/3.5"2HD 2枚組
※VM、UVは要RAM640Kbyte.2ドライブ専用
■サウンドボード・バスマウス・プリンタ対応
標準価格 ¥12,800

FM TOWNS
CD-ROM&3.5"2HD
※要RAM2Mbyte.
■CD&PCMサウンド・マウス・プリンタ対応
標準価格 ¥12,800

※表示価格に消費税は含みません。
※仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

遥かなるオーガスタ™
発売記念キャンペーン
当選者発表

応募総数12,057通。たくさんのご応募ありがとうございました。

正解は ポ リ シ ス でした。

厳正な抽選の結果以下の方が当選されました。賞品のお届けは1月中旬頃になります。ご了解下さい。

1等/シャープX68000 PRO(本体+モニター 提供/シャープ㈱) 愛知県豊川市 矢野明文様
2等/フェニックス社製 マスターズゴルフウェア 大分県大分市 大谷英之様(他9名様)
3等/ダンロップ社製 マスターズゴルフボール 東京都渋谷区 内田英夫様(他29名様)
4等/T&E SOFT オリジナルテレフォンカード 岡山県岡山市 佐藤宏明様(他49名様)

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.24希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

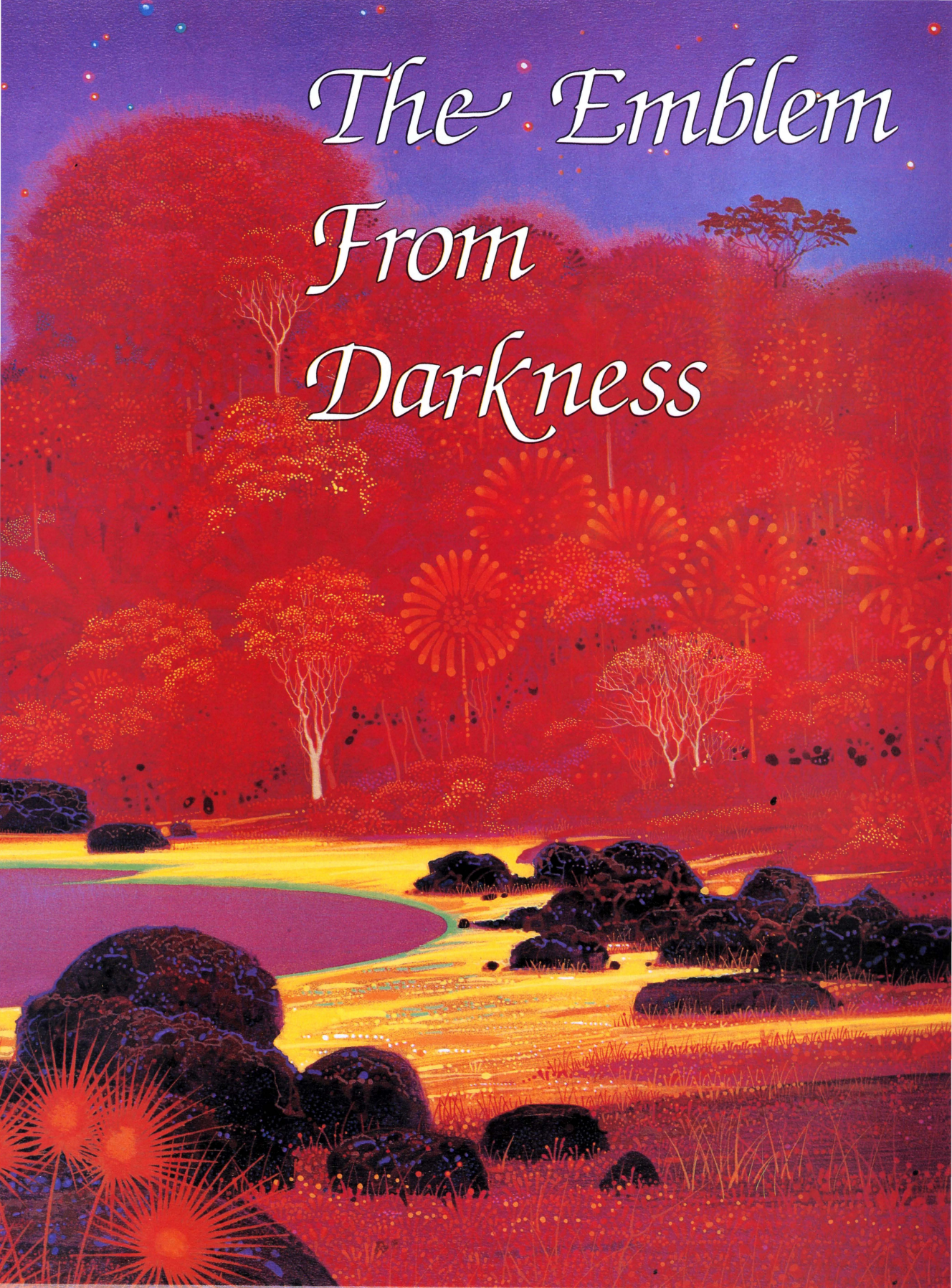
T&E SOFT INC.

製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト　〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地　PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.24請求券 コンプティーク2月号 カタログ請求券 コンプティーク2月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

エフェラ アンド ジリオラ　　ジ・エンブレム フロム ダークネス



ブレイングレイサービス・テレホン　03-230-0664

株式会社ブレイングレイ

〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7九段N1ビル　Tel.03(264)3534

もう逃げられない!

世界を興奮させたRPG遂に登場!

1988年発売と同時に世界中のゲーム・フリークを熱狂させたあの「ダンジョン・マスター」がついに日本に上陸
3Dグラフィックスによる複雑な迷路、数々の謎、パーティーを突然襲って来るモンスター。
そしてなによりもプレイヤーの考えること、見ること、手にすること、
すべてにリアルタイムで動いていく……本当の意味のリアルRPGだ。
なぜ、世界をこれ程までに興奮させたのか!
その答えは君自身で出して欲しい。

Dungeon Master

(画面写真はX68000開発中のものです)

'90年1月26日ドラマが始まる……

ダンジョン・マスター

■PC-9801VM/VX/RX/DO 5FD 2HD ■PC-9801UV/UX/CV/LV/EX/ES 3.5FD 2HD ■X68000 5FD 2HD

豪華ブックレット付¥9,800 税抜

Produced by FTL Games Copyright © 1987, 1990 Software Heaven, Inc. Copyright © 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

■発売 ビクター音楽産業株式会社

CROSS MEDIA SOFT

世界征服
COLONIAL CONQUEST

6大国の野望が火花を散らす!!

19世紀末から20世紀初頭における列強の帝国主義政策を背景に展開される白熱のウォーシミュレーションゲーム

- ◆イギリス、ドイツ、フランス、アメリカ、ロシア、そして日本のいずれかの国家元首になって、外交活動、スパイ作戦、陸軍、海軍などを駆使して120余りの小国を手中にいれます。
- ◆状況の異なる3つのシナリオ
  ❶スタンダード篇 ❷1880年篇(植民地争奪時) ❸1914年篇(第1次世界大戦開始時)
- ◆最大6人までプレイ可能によりプレイヤー自身の外交手腕が問われます。
- ◆自国に海軍、陸軍を編成し、他国の軍事力や財政をスパイ、さらに軍隊の買収によるクーデター工作、そして軍隊による力の対決などの各モードでシミュレイトします。

©1985 SSI, Inc. All Rights Reserved.
©1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

■好評発売中! ● PC-9801VM/VX/RX ● PC-9801UV/UX/CV/EX バス・マウス対応、シナリオ・マップ、データ・カード付き ¥9,800(税抜)

★アメリカ・シミュレーション・ゲームの第一人社S.S.I社SSSシリーズ第一弾!
当社では、今後S.S.I社の発売した質の高い戦略・戦術ゲームをSSSシリーズ(Super Strategic Simulation)として順次発売していきます。ご期待下さい。

発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の製品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株(通信販売係) TEL.03-423-7901

スタッフ大募集!
■ゲーム企画 ■プログラマー ■宣伝 詳しくは TEL.03(423)7901 吉岡まで

好運を引き出す「ヒランヤ&ラピス」の奇跡

ただ着けるだけで誰にでも幸福を呼び込む驚異のヒランヤ・ラピス・ペンダント 新登場

これが噂のヒランヤだ

昭和60年1月29日、ニッポン放送の人気番組「ヤング・パラダイス」で、三宅裕司が、初めてヒランヤを世間に紹介。最初は半信半疑だったスタジオでの実験で、数々の奇跡的超常現象を確認し、全国的に注目されはじめました。同番組には全国から、「植物が生きかえった」、「恋人ができた」、「受験に合格した」、「ウイスキーがうまくなった」、「性格が明るくなった」、「UFOと接触した」、「時計が動きだした」……等々、多くの反響が寄せられ、数々の実験レポートが届けられました。つづいてニッポン放送により、第三者的な科学的な実験（写真は植物実験のひとつ）が行なわれ、その結果をレポートした『これが噂のヒランヤだ』（扶桑社）は、たちまち10万部を突破。以降、テレビ、新聞、雑誌等で続々と取材され、マスコミの大きな話題になっています。

ヒランヤを置いた右の花の生命力（10日目）

「ヒランヤは、人間界と宇宙の超エネルギーの世界とのパイプ。異次元のパワーを集めるプリズムです」とヒランヤパワーの神秘を解き明かすのは、ヒランヤ・ペンダントを愛用する著名な女流作詞家のY・Aさん。（扶桑社『これが噂のヒランヤだ』より）

SF漫画家の石ノ森章太郎さんをはじめ、大勢の有名人が秘かに愛用しており、ヒランヤの神秘の輪はますます広がっています。

ヒランヤ・ペンダントは発売以来一年にもならないのにすでに6万人の人々に愛用され、発売元のダイワコーポレーションには、毎日賞賛の手紙が続々寄せられています。

24歳で変身できた

ラクしてお金を儲けたい……というのが僕のモットーでした。同じ考えの人間は結構いるもので、土曜の夜はいつも高円寺のスナックで、そんな人間が集まってワイワイやっていました。でも、正直いって面白くなく僕自身は一人ぼっちでした。印刷関係の仕事ですが、ミス続出で、上司の評価は最低。24歳の誕生日、職場で偶然に耳にしたのがヒランヤ・ラピス・ペンダントの話。半信半疑のまま、もしやと思いその日のうちに申し込みました。それから間もなく…前から願望していたことが次々と現実になったのです。隣の席の智美との朝までのピリヤード。係長の入院、後任の係長が学校の先輩で、何かと面倒をみてくれて仕事にもヤル気が起こり、ヤレばボーナスで報われる…。まさか全部が全部ヒランヤ・ラピス・ペンダントのお陰ではないでしょうが、僕を変身させていただいて、ありがとう。

東京都中野区　大崎圭司さん（仮名）

お申し込みは今すぐ

このヒランヤ・ラピス・ペンダントは、あなたの意識と宇宙の超次元パワーをコンタクトさせると同時に、あなた自身が持っている生命力や自信を強める高貴な波動をもっています。宇宙の英知が人類におくった新時代へのメッセージだ（腹想指導家・山田孝男先生）といわれています。

今すぐに幸運体験を確実にあなたのものにしてください。お申し込みはハガキがお電話でどうぞ。

ヒランヤ・ラピス・ペンダント
サイズ：直径18㎜　厚さ2㎜
チェーンはサービスで付いております。

表面●黄金世界とのコンタクトによって与えられたヒランヤデザイン。
裏面●特殊曲面加工仕上げをした最高級天然ラピス・ラズリ。（直径10.5㎜）

これはお得！今なら無料でプレゼント

代金は後払い…9、900円＋送料300円（ゴールド）、または8、700円＋送料300円（シルバー）に消費税を加算してご請求します。商品到着後10日以内にお支払い下さい。

いまお申し込みの方には❶わかりやすい手引き❷ヒランヤシール10枚を特別に無料でプレゼント。

シールは手帳や手紙、下着やレコードに貼って不思議な効果が得られます。

効果がなければ商品代金はお返しいたします。

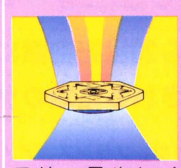
ヒランヤパワーおよびラピス・ラズリの高貴な波動は、現代の科学ではまだ100％は解明されていない不思議なエネルギーです。手引き通りに行えば、やがて呼び込まれてくる幸福を誰でも体験できます。もし何の効果も感じられない方は、お買い上げ後90日（3ヶ月）以内に返品してください。

お支払済みの商品代金はお返しします。（送料のみご負担ください）

効果がなければ商品代金はお返ししします

修理・返品保証カード付

話題のヒランヤ・ラピス・ペンダントとは



今回、発売されたヒランヤ・ラピス・ペンダントは、人間の意識と最も感応性の高いヒランヤデザインと、さらに加えて、高次元意識との同調が高い、つまり身につけておくだけで幸福を呼び込んでくれるラピス・ラズリを身体に近づけ、その効果を倍増させるよう裏面中心に配置した驚異の幸福吸引マシーンです。

ラピス・ラズリとはラテン語で、青い石」の意味で、輝く濃青色を呈し黄鉄鉱の金色の粉をもちりばめた、神秘的な石で、古代の錬金術師たちは「天の石」と呼び、古代中国、エジプトの神秘的文化においては、最高視されました。今世紀最大の予言者エドガー・ケイシーもこの石について最も多く述べています。

古い伝説によればモーゼの十戒は2枚のラピス板に記されたといわれており、またクレオパトラも守護石として愛用したといわれます。直径10・5㎜の大きなラピス・ラズリは、直接身体にソフトに触れるように特殊曲面加工したものをペンダントの裏側に配置しております。

もちろん厳選された天然石を使用し、その高貴な波動をヒランヤパワーで強力に増幅するようペンダントの中心にエネルギー増幅孔を設けているのは、ご好評いただいているヒランヤ・タイガーアイ・ペンダントと同じデザインです。

高貴な波動とは、幸福や平和、健康を呼び寄せる霊的な波動であり、このペンダントをつければ、これらのものを引き寄せ、知らぬ間にあなたは幸せになれるのです。

幸運が向こうからやってくる！

なぜ幸運がひとりでにやってくるのか。それは最高次元波動との同調性が最も高いといわれる天然の貴石ラピス・ラズリと、人間の精神領域に作用し、超能力を含む意識下の力を増幅する不思議なエネルギーを持ったヒランヤが相乗効果をなし、おのおのの働きを倍増させる最高のデザインによってヒランヤ・ラピス・ペンダントは作られているからです。

お急ぎの方はお電話で！
☎03-366-5151
年中無休　コンプティーク・ヒランヤ・ラピス①係
日曜・祭日も24時間受けつけております。

ヒランヤ・ラピス
ペンダント希望
ゴールド又はシルバー
●氏名（フリガナ）印
●電話番号（必ずご記入ください）
●〒　住所
●性別　●生年月日

郵便はがき
〒164 東京都中野区中野4-50の4 ダイワコーポレーション コンプティーク・ヒランヤ・ラピス①係

※18才未満の方は保護者の署名捺印が必要です。

〒164 東京都中野区東中野一-50-4 ダイワコーポレーション

★当社は世界で最も権威のあるDMA（ダイレクト通信販売協会）本部ニューヨークの正会員です。

HIRANYA
「ヒランヤ」はヒランヤ研究所の登録商標です（商標登録番号1791217）。このヒランヤ・ラピス・ペンダントはヒランヤ研究所と共同で開発されたもので、本当に効果のある本物です。
●類似品にご注意ください。既に類似品をお持ちの方は、当社にご相談ください。

第一志望へ一気合格！一ランク上もねらってみよう！

試験直前、あふれるように思い出す。

キミのための必勝の記憶術

〈通信指導〉

●もっと早く知っていたら

愛知県　林　敏夫君

一浪して、第一志望の早稲田へ。いま思うと、もっと早く記憶術を知っていたらよかったと思う。何しろ記憶術のことを知ったのが一月、間に合うわけがない。しかし、おかげで一浪だけで済んだ。少なくとも一年早く知っていれば現役で合格していたものを。もちろん後輩にもすすめています。

●勉強嫌いだから大助かり

神奈川県　木村　敏英君

僕が記憶術をおぼえたのが二年の時。それまでは勉強嫌いだったから成績も下から数えて何番目だったのが、それからはどんどん上って上から10番目ぐらいになって先生もビックリ。もちろん相変らず勉強嫌いのところは同じだったんだけど。おかげで、思ってもみなかった高校に合格しちゃったんだから。

大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記
英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？　受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

一夜づけおおいにけっこう
いち度おぼえたら忘れない

記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガリガリがんばってやりゃあいいというものでもない。

それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分、かる〜い調子で憶えられる。だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというものだ。

キミも、さっそく始めてみないか!?

どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。

そうすれば、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

この信じられないような暗記術が君のものになる!!

今なら左のハガキで記憶術がわかる 案内書無料プレゼント

- 英単語「○○○程度なら一週間で覚えられる！
- 歴史年表の丸暗記なら、たったの一日！
- 周期律表なんて試験直前の3分で覚えられる！
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる！…etc

東京カルチャーセンター

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3

東京 03(317)2811
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

セレクテッドソーサリアン

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップパトソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトビア	(0196)23-4470
	デンコード一盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコード一仙台本店	(022)225-5290
	デンコード一Dac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(024)932-0001
福島	庄子デンキ駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	ラボにぱぱ店	(025)233-5791
長岡	丸善デパート 1F	(0258)33-4970
	丸善マイコンショップ ジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	J&P商店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 8F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
上尾	ホンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックスハ千代台店	(0474)85-2951
秋葉原	九番無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	OVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)709-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンデン電子小金井店	(0423)85-3810
立川	九番無線立川店(WII 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)45-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1801
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	映画屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 8F	(0263)36-2311
	遠辰	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	ジェニダMSV	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5826
	ちくさ正文電機百ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	九番無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)68-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館 8F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	電電社三宮本店Cーソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)240-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 1F	(0886)25-4056
高知	ナンキのタダオ	(0888)29-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-5281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)291-4411
長崎	ベスト電殿長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電殿鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電殿大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電殿那覇店5F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込みください。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウェア法的保護監視機構

プラス1ディスク
「マガジンコーナー」
2作品を搭載したディスクの他にもう1枚、「マガジンコーナー」が入ったディスクが付いてるヨ。

ソーサリアンの新たなる旅はここから始まる。

セレクテッドソーサリアン第1弾 絶賛発売中

PC8801シリーズ/PC9801シリーズ/X1シリーズ ¥2,900(消費税込)

UTSUKUSHIKI HANAYOME
美しき花嫁

矢野賞受賞作品

高山地帯の村、ディオンヌには昔から雪のように白い肌を持つ、美しくつつましい娘たちが多く住むという。戦いですさんだ心をいやすには帰るべき家とそこで待つ美しい妻の存在が必要と考えたソーサリアンは、貞淑な花嫁を求めてディオンヌに向かったが……。

SELECTED 1 SORCERIAN

UTSUKUSHIKI SHAKUNETSU NO WANA / HANAYOME / GIN NO HI GA KIETA MACHI / YOMUGENDENSETU / SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON / [illegible] / PANDORA NO HAKO / FUIN / YA[illegible]

黒田賞受賞作品

ベンタウァより遠く離れたリーマの村。この村が、オルソードの王のために滅亡の危機にひんしていた。銀の採掘で生計をたてていたリーマ村に対し、王は突然「銀の採掘をやめよ」といってきたからだ。事態を重くみたソーサリアンたちはオルソードへ向かった。

GIN NO HI GA KIETA MACHI
銀の灯が消えた街

緊急予告!ニューシナリオ第2弾

シナリオ入選作ゾクゾク登場!!

SORCERIAN

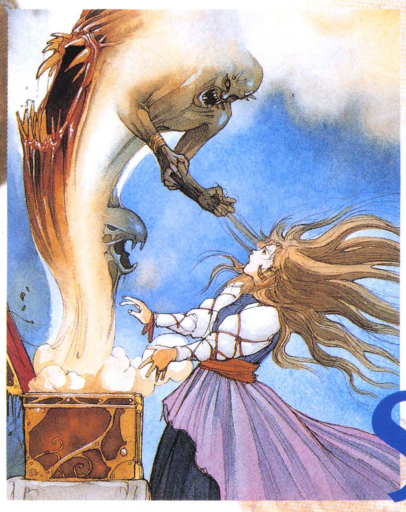
プラス1ディスク
「マガジンコーナー」
2作品を搭載したディスクの他にもう1枚、「マガジンコーナー」が入ったディスクが付いてるヨ。

暗闇の中から鮮烈に登場!!

セレクテッドソーサリアン第2弾

PC8801シリーズ/PC9801シリーズ/X1シリーズ ￥2,900(消費税込) 1月20日発売予定

荒俣賞受賞作品



パンドラの箱
PANDORA NO HAKO

パンドラという名の美しい女性が開けてしまった箱の中から飛び出したのは、病気、盗み、ねたみ、憎しみといったこの世のありとあらゆる悪であった。今、この悪はモンスターに姿をかえて村を襲っている。村に広まった悪を元の箱の中に戻して平和を取り戻すのだ!

SELECTED 2 SORCERIAN

UTSUKUSHIKI SHAKUNETSU NO WANA / HANAYOME / GIN NO HI GA KIETA MACHI / YOMUGENDENSETSU / SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI / FUIN / YAMI NI KIETA MEGAMI / PANDORA NO HAKO

谷山賞受賞作品

灼熱のワナ
SHAKUNETSU NO WANA

「近くの火山に住むモンスターが村を襲いはじめたので退治して欲しい」という依頼を受けたソーサリアンは、首尾よく倒すことに成功する。だがペンタウァへ帰ろうとする後らの前に1人の青年が立ちふさがり「なんてことをしてくれたんだ」と詰めよってきた。

プレゼント!!

★セレクテッドソーサリアンシリーズディスクシールもれなくプレゼント!
★セレクテッドソーサリアン1~5をすべて揃えるとディスケットケースがもらえるぞ!

——以後、入選作が次々にゲーム化!——

妖夢幻伝説／それゆけ!ドトーのトライアスロン／時の神殿／呪われた遺跡／封印／闇に消えた女神

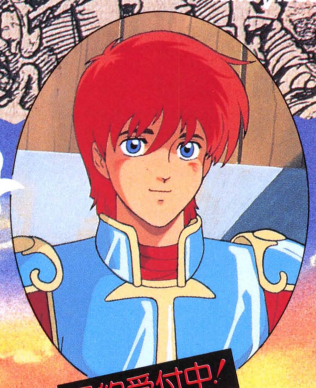
「ギルガメッシュ・ソーサリアン」近日発売

製作 クエイザーソフト
監修 日本ファルコム

またせてゴメン！

3月5日発売（予定）

KING VIDEO



ここからが本編だ！

予約受付中！

話題騒然！ 壮大な「イースの世界」が、今、解き明かされる

オリジナル・ビデオ・アニメ「イース」

第2巻◉「ハダルの章」

VHSのみ：436V-43／カラー／Hi-Fi／ステレオ／30分（税込￥4,500）

予約特典■オリジナル・イラスト・ステッカー

第1巻◉「序章」好評発売中!!

VHSのみ：436V-42／カラー／Hi-Fi／ステレオ／30分（税込￥4,500）

©日本ファルコム キングレコード

Falcom

Falcom SPECIAL BOX'90

12cmCDミニ・アルバム4枚組（各20〜25分収録）

完全限定盤 大好評発売中 品切れ間近!!

リリア特製テレカ付

disc1★ボーカル

夢色の瞳（Wanderers from Ysより「貿易の街レドモント」）
遥かなる時を越えて（ソーサリアンより「エンディングI」）
星空の誓い（イースより「FEENA」）
STAR TRADER
ALL BECAUSE OF YOU（ソーサリアンより「エンディングI」）

disc2★ヘビーメタル

HOLY FIGHTER（戦国ソーサリアンより「天狗」）
STRANGER IN THE NIGHT（ソーサリアンより「メジャーデーモン」）
PROTECTERS（イースIIより「PROTECTERS」）
LONELY SOLDIER（ソーサリアン追加シナリオVol.1より「ミノタウロス」）

disc3★ニュー・エイジ・ミュージック

雨のウィーク・エンド（ソーサリアンより「竪琴」）
春のはじめに（ソーサリアンより「Sigh And Tear」）
月と光のレジェンド（イースより「エンディング〜神殿」）
君へのファースト・フライト（イースIIより「エンディングII」）
旅立ちの朝（Wanderers from Ysより「旅立ちの朝」）

disc4★イース・アニメ・スペシャル・サントラ

オリジナル・サウンドトラック（全13曲収録）
編曲・藤澤道雄、羽田健太郎／演奏・J.D.K.BAND他
魔物との戦い///海に浮かぶダームの塔
プロマロックの夜 他

CD 169A-7717〜20 税込￥6,963

●発売元 キングレコード株式会社

©日本ファルコム

冒険が始まる日！

好評発売中！

BASHO HOUSE

EMERALD DRAGON

ロールプレイング ゲーム

エメラルドドラゴン

聖地イシュ・バーンに押し寄せる
魔軍の一団。謎の力を秘めた少女タ
ムリンは、乳兄弟のアトルシャンを
呼び出すために、運命の角笛を吹き
ならした……。
夢と冒険、スリルとサスペンス、裏
切りと友情、哀しみと喜び、そして
愛と憎しみ。2年の歳月をかけて、
あらゆる要素をつめ込んだこのゲー
ムは、プレイヤーを冒険の世界にひ
きずり込む無限の宝箱。
人工知能採用の戦闘モード、本当の
旅を実感できる160㎡を越える巨
大マップ、それぞれに思惑を秘めた
味方キャラがおりなす重層的シナリ
オ、随所に散りばめられたビジュア
ルを備えたイベント群……。
いよいよ、冒険が始まる。
PC-9801シリーズも
好評発売中だっ！

PC-8801SRシリーズ専用 ・■ 6枚組 ¥8,800
PC-9801シリーズ(VM以降)・■ 3枚組 ¥9,800
予告より大幅に遅れました。お許し下さい。
■上記価格に消費税は含まれておりません。

企画・制作 バショウ・ハウス 製作 グローディア

BASHO HOUSE
〒101 東京都千代田区神田神保町1-39 和光第一ビル5F ☎03-219-6123

チャンスを逃すな！
乾坤一擲。

本邦初！戦略級爆撃／迎撃戦ゲーム

★製品にはドイツ編と日本編の2つのシナリオがついています。
★登場機種：Fw190、Me262、Me109、Ju88、コメート、ザラマンダー、雷電、秋水、橘花、ライトニング、サンダーボルト、ムスタング、B-17、B-29、etc……

戦略空軍
STRATEGIC AIR FORCE（1月26日発売 定価8,800円）
対応機種PC-9801VM以降

好評発売中

PC98版…●リングマスターI ￥7,800●リングマスター2 ￥7,800
●リーチ・フォー・ザ・スターズ ￥9,800
●ウォー・イン・ザ・サウスパシフィック ￥9,800
X68版……●リングマスターI ￥8,800
（表示の小売価格には消費税は含まれておりません）

Hobby JAPAN
株ホビージャパン
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
☎03-354-9341FAX03-354-8528

「あの」伝説がMSX2に。

あの伝説は世界へ

[サーク]
Xak™

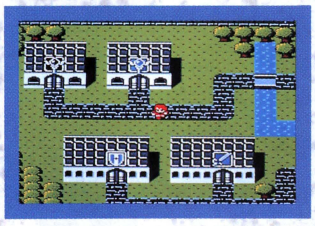
© 1989 MICRO CABIN

The Art of Visual Stage　　MSX2スペシャルバージョン

MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) S-RAM対応 MSX MUSIC対応FM音源　新発売 ¥8,800(税別)

あの伝説の世界は

ファイナルファンタジー

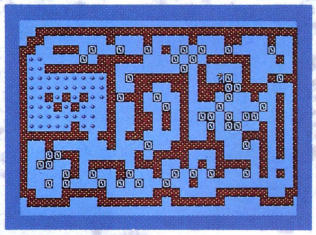


©SQUARE

MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC対応FM音源　新発売 ¥7,800(税別)

あの伝説の世界へ

Perfect
Soko-ban
倉庫番
SINCE 1982
LICENSED BY THINKING RABBIT
©MICRO CABIN



MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) MSX MUSIC対応FM音源　好評発売中 ¥6,800(税別)

PC-98、88、X1(ターボ兼用)、X68はシンキングラビットより発売されています。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア著作権保護監視機構

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、市野までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

〒124 東京都葛飾区新小岩二-二-十九 福原トータス二〇四☎〇三-八三七-八九三 ▼通信販売も取扱っております。

HARD 大ハード'90sラインナップ

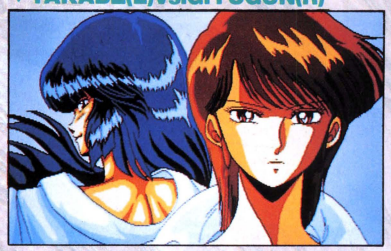
先鋭化するアダルトソフトシーン、いまや〝それなり〟のえっちグラフィックのみでは誰も——創り手さえも満足することができない。そんな現状の中で「ハード」が新たに問うブランニュー・ソフト・シリーズがこの2つだ。さあ、社会の窓をあけて90年へはばたけ！

	トリロジ	ベロンチョ
シリアス度	10	6
ギャグ度	6	10
ろりろり度	7	10
成熟度	10	7
えっち度	10	10
熱中度	10	10

TRILOGY——【トリロジー 三部作】

「九鬼妖華真伝」

▼TAKABE(L)vs.GIYUGUN(R)



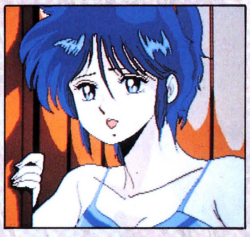
◀BOX ART

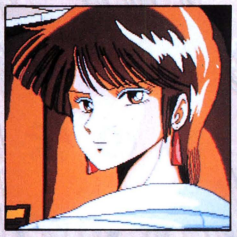
▼STORY

時は昭和末期、安息の日々を送る日本にいにしえの邪神一族が胎動し始めた。ある事件から一体育教師である〝九鬼妖華〟の運命は大きく変わっていくことになる……

●九鬼 妖華［くき あやか］超グラマーDカップ、非処女の（？）巫女さん。女性版ゲゲゲの鬼太公。おまけに性的問題も解決してくれるスーパーレディ。そのムチャクチャ振りは……

●いつみ 戯遊群の代表的キャラ、永遠のやられ役。本作品も例外ではない。





「絶賛をあびたカインドゥ・ギャルズから2年、さらに成長した私の演出アニメは新たな衝撃を呼びますのさっ!!」尊辺 友［原作・総監督・CGアート］

戯遊群vs尊辺友

キャラクター・デザインに〝戯遊群〟を迎え、超過激グラフィックを獲得、そしてアートを〝カインドゥ・ギャルズ〟の尊辺 友が担当。さらに尊辺デザインのスペシャル・キャラクターと戯遊群キャラクターの対決もフィーチュアしたこの九鬼妖華真伝は、コマンド選択方式アドベンチャータイプ、三部構成の第一部にあたる。一年半を制作に費した大作、アダルト伝奇ロマンがここに幕を切っておとす。（売れないと第二部が出ないからね）

PC-8801 SR以降［VA可］
PC-9801 VM以降：要 アナログディスプレイ・MS-DOSver.2.11以降［VMのみ要 16色ボード・640KB以上のRAM］
MSX2/MSX2+［開発中］

¥6,800

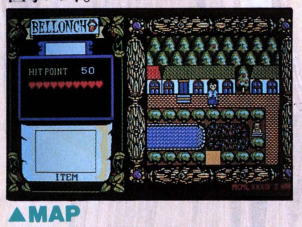
Bellocho Series 1

「ベロンチョ身体検査」女子高校編

▲BOX ART

▼STORY

女子寮で夜ごとにおこる怪事件、ひたすらいかがわしい身体検査の謎とは？ベロンチョ学園へ転校してきた奈奈子ちゃんをまちうけるのは何？ 隠れアイテム、マル秘グラフィックを満載した下半身直撃ソフト。

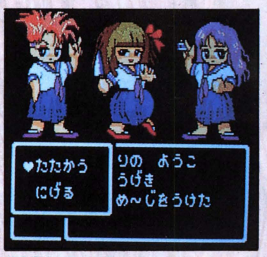


▲MAP

▼GAL'S

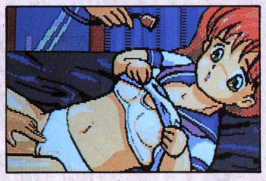
にゃん²アドベンチャー

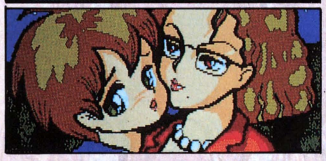
グラフィック数80枚以上、全シーンアニメ、ロールプレイング要素も盛り込んだアドベンチャーゲーム。さらに10曲を超すBGMそしてオプションの「ベロンチョすごろく」と、超よくばり企画が実現！ハイクォリティ股倉パフォーマンスシリーズ、マニアックに誕生。



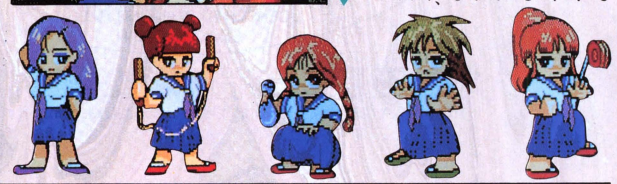
FIGHTING MODE▲

▼MAIN





▼MONSTERS



ベロンチョ学園はギャルてん盛り。しかも脱ぎまくり！一方、校庭にはめちゃかわいいモンスターがうじゃうじゃ。女性クリエイターによるシナリオ&グラフィックが広げるポップでやらしいゲームフィールド、いま彼女があなたの股間に全力で体当たりする。

PC-8801 SR以降［VA可］：要 アナログディスプレイ
PC-9801 VM以降：要 アナログディスプレイ・MS-DOS 2.11以降［VMのみ要 640KB以上のRAM］
MSX2/MSX2+［開発中］

¥6,800

冬休みは電脳学園に、お・ま・か・せ♥

電脳学園Ⅱ CYBERNETIC HI-SCHOOL
ハイウェイ・バスター! HIGHWAY BUSTER!!

●DIRECTED BY HIROYUKI KITAKUBO

PC8801版、絶賛発売中!/特別価格¥8800
PC9801版、2月10日発売予定!

ガイナックスが贈る『電脳学園』シリーズ第2弾は、〈乗り物クイズ篇〉だ!
学園に隠された秘密のアイテムを探し出し、首都高を爆走する謎のハイウェイ・バスターを打ち破れ!!

▶PC8801SR以降5"2D 4枚組 FM音源対応 アナログRGBモニタ限定 バスマウス対応
▶PC9801VM以降5"2HD/3.5"2HD 4枚組 FM音源対応 アナログRGBモニタ限定 VM及びUVは要16色ボード バスマウス対応

●CHARACTER DESIGNER
新田真子・明貴美加・菊池通隆

●婦警さん

●峠の女王

●ハイウェイ・バスター

お申し込みはお電話で!
0422-22-1980
●昼12時より夜8時まで受付!

☆通販申込者の特典として(特製ステッカー)をサービス!
☆「電脳学園」通販申込者には、消費税・手数料・送料をサービス中!

★この広告にある商品は、全てテレホンショッピングが可能です。尚、特典には限りがありますので、お申し込みはお早目に。

☎0422-22-1980
▶昼12時より夜8時まで受付

①『電脳学園シナリオⅡ・Ⅲ』を電話予約する場合は(含シナリオⅠ・MSX2版)

➡上記の電話番号へご連絡下さい。担当者にあなたの住所・氏名・・電話番号・希望商品名をお伝え下されば、予約登録完了です。
一週間以内に、予約代金として8800円(GPC会員は7920円)を、現金書留/普通為替/定額小為替/郵便振替にて、「電脳学園予約係」までお送り下さい。

★郵便振替の番号は、東京8-350836、加入者名 ㈱ゼネラルプロダクツ まで。

②『電脳学園シナリオⅠ・ⅡPC88版』を通販購入する場合は

➡申し込み後、一週間程で宅配便が届きます(地域差あり)。代引ですので、通販代金8800円(GPC会員7920円)を、宅配便の人に渡して下さい。

株式会社ゼネラルプロダクツ
ゼネラルプロダクツ SINCE 1982
東京店・本社 〒180東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1 東町ビル2F
大阪店 〒544大阪市生野区桃谷1-5-22
☎06(718)0588

電脳学園シナリオⅠ

PC8801版、PC9801版、好評発売中!/特別価格¥8800
3人の美少女のクイズに答えるとムフフの愉しみが…!? 大好評のシリーズ第1弾!
▶PC8801SR以降5"2D(4枚組) FM音源対応 アナログRGBモニタ限定 バスマウス対応
▶PC9801VM以降5"2HD/3.5"2HD(各4枚組) FM音源対応 アナログRGBモニタ限定 VM及びUVは要16色ボード バスマウス対応 要MS-DOS 要640KB
※ MSX2版 2月中旬発売予定
3.5"2DD(2枚組) 要VRAM128KB バスマウス/ジョイスティック対応
☆通販の特典として(特製オマケ・ディスク)をサービス!

電脳学園Ⅲ

トップをねらえ!

PC8801版、9801版、3月10日同時発売予定!

消滅の刻が近づくこの宇宙を救えるのは、あなただけ! 3人のライバルを倒し、"グレート・ガンバスター"のパイロットをねらえ!!
監督/庵野秀明
作画監督/窪岡俊之
ジャケット・アート/美樹本晴彦
☆通販予約者には(特製ステッカー)をサービス!

FANTASTIC AND FANTASY ROLE PLAYING GAME

DRAGON KNIGHT

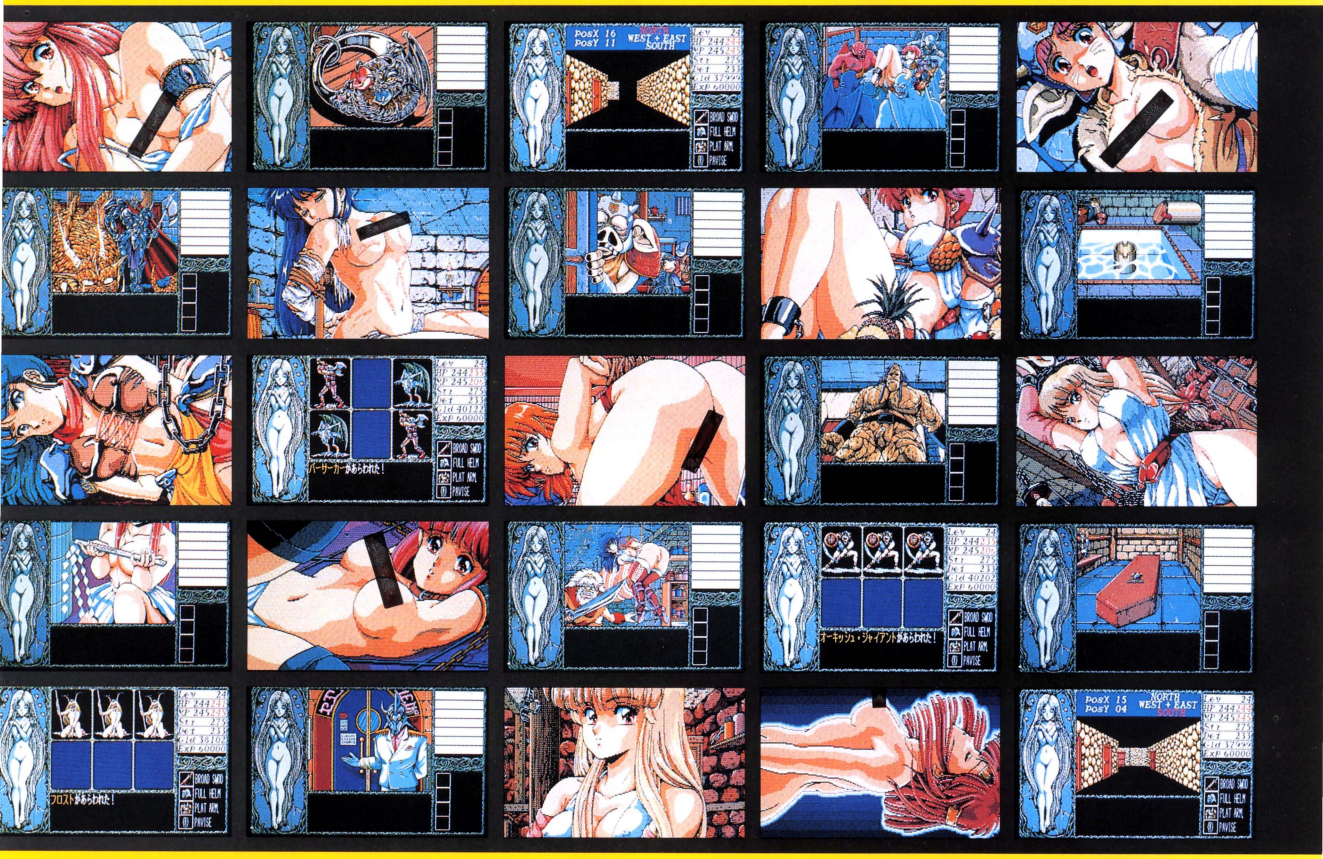
ドラゴン・ナイト

特報!!

『ドラゴン・ナイト』をお買い上げのお客様先着200名様に『ドラゴン・ナイト特製テレホンカード』を差し上げます。詳しくは、製品についているマニュアルをごらんください。

待望の美少女ロールプレイングゲーム!! その名も「ドラゴン・ナイト」!!

とにかくこの画面を見てください!!……安易に制作したゲームだと思いになりますか?……答えは当然、『NO!!』です。スタッフが愛情と体力と頭脳の総力を結集して創り上げた『シナリオ』、『ゲームシステム』、『グラフィック』、『BGM』です。手抜きと妥協は一切ありません。とにかく、一度この『ドラゴン・ナイト』をプレイしてみてください。けして後悔をさせない自信と内容がぎっしりとつまっています。



女だけの王国『ストロベリーフィールズ』その国の南にそびえる『女神の塔』。『ストロベリーフィールズ』は、この女神の塔によって護られていた……しかしある日、その塔の上空に怪しげなドラゴンの影が……。

とにかく美少女がもりだくさんのソフトです。もちろん美少女達はただ単に出現するわけではありません。シナリオと密接に関わっていますので、プレイをしているうちに美少女達一人一人が非常に身近な女の子に思えてくる事でしょう。ビックなサイズのグラフィックはもちろん、キャラクター、その他全てのビジュアルはこの写真からおわかりいただけるように、とにかく絶品です。一度ディスプレイでごらんになってください。細部まで気を使って描き込まれた画面に、ため息がでる事は必至です。

メインの舞台となるのは、塔の中の迷宮です。ダンジョンはもちろんグラフィックによる3D画面です。もちろんゲームの舞台となるのはダンジョンの中だけではありません。『ストロベリーフィールズ』の王国にもゲームを解く鍵がたくさん落ちている事でしょう。王国の中には、『武器屋』、『寺院』、『城』……その他もろもろの建物があります。ダンジョンの中だけではなく、たまには王国に戻って会話をすれば、思わぬ手がかりがもらえるかもしれません。

各イベントに登場する美少女達は、ビックサイズのグラフィックです。『絵が大きくなければ美少女ソフトとは言えない。』をモットーに、イベント画面と3Dダンジョン、戦闘の画面を分けました。

●モンスターとの戦闘システムも、きっちりと創りあげました。カードが開くように出現するモンスター達との戦闘は、ハラハラ、ドキドキの連続です。

●BGMも超一級です。『ドラゴン・ナイト』では、ゲームの世界を盛り上げる為に、何度も何度も曲を変更し、納得のいく音楽を創り出す事ができました。ある場面ではスピーディに、またメロディアスにBGMが展開します。

●当然の事ながら、アニメーションもバッチリです。大きなサイズのアニメーションを心ゆくまでお楽しみください。

●いくつものゲームをプレイしているユーザーの方には、このゲームはけして難しくないでしょう。しかし、イベントが山のように用意してありますので、やりはじめたら止まらない!!ゲームに仕上がりました。

●イベントをクリアーした後に、もう一度あのシーンを見たい……だけど、最初からゲームをやるのはどうも……というユーザーの方々の為に、クリアーした画面を好きな時に見られる『すべしゃるディスク』がおまけで、もれなくついています。

PC8801SR以降対応版 好評発売中!!
(5インチ2D、5枚組)

PC9801VM以降対応版 好評発売中!!
(5インチ2HD、3.5インチ2HD、各2枚組。XL、XA、LTシリーズを除く)

各定価6,800円(定価の中には消費税は含まれておりません。)

通信販売をご希望の方は…

- 現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上
エルフまでお送り下さい。
- 郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種、
メディアを明記の上、口座番号
東京1-405620
エルフまでお申し込み下さい。

elf エ・ル・フ
株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5

グレイト初のセクシーハードボイルドAVG

イミテーションは愛せない

人類は生殖能力を失った。
そして罪なことに人造人間
(イミテーション)を創り始
めた。それは男達の理想に
近い女性だった……。

各¥6,800

PC-8801SR以降、X1turbo、FM-77/
3.5"2DD、PC-9801/3.5"2DD・5"2DD・
5"2HD、MSX2、X68000

GIRLS PARADISE

ガールズ・パラダイス

楽園の天使たち

もし、キミが女の子しかいない島に行ったら…どーする?

PC-88R/H/A/E版 ¥7,800 (5"2D 5枚組)

PC-98シリーズ(3.5"/5")、FM77/AVシリーズ、Xシリーズ、MSX2/3.5"2DD、X68000

ADULT-ROLE-PLAYING-GAME

TWILIGHT ZONE III

長くて甘い夜

各¥7,800

■開発機種

PC-88R/H/A/E版、PC-9801/3.5"2DD、
PC-98/5"2DD、X1turbo、5"2D、MSX2/3.5"2DD、X68000

『アブナイ学園編』

気分は、はすてる・たっち!!

あだると あどべんちゃーゲーム

グレイトが送る
新感覚アドベンチャーゲーム!!
Gの強化が君たちを
とりこにさせる……!!

PC-88 (5"2D 4枚組) ¥7,800

PC-98(5"2HD、3.5"2HD)MSX2、X68000

品名 / メディア	美しき獲物たち PART I	美しき獲物たち PART II	美しき獲物たち PART III	美しき獲物たち PART IV	美しき獲物たち PART V	美しき獲物たち PART VI	バビットショー PART I	MAJO サンドラ	学園物語	トワイライトゾーン I	トワイライトゾーン II	少女遊戯
PC8801	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
PC9801 5"2HD	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	○
PC9801 5"2DD	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
PC9801 3.5"2HD	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○
PC9801 3.5"2DD	×	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○
FM-77	○	○	○	○	○	×	×	○	○	○	×	×
FM-7	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×
X-1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×
MSX2(R)	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
MSX2(D)	×	×	×	○	○	○	○	×	○	×	○	○
X68000	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
定　価	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	6,800円	6,800円	6,800円	7,800円	7,800円

※○印は、発売中。美しき獲物たちPART III以降BGM対応。

●お求めはお近くのパソコンショップで、通信販売をご希望の場合は使用機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社まで現金書留でお申し込み下さい(送料無料)。当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

GREAT グレイト株式会社 大阪市浪速区塩草3丁目3-26(池永ビル)〒556 ☎(06)561-2211

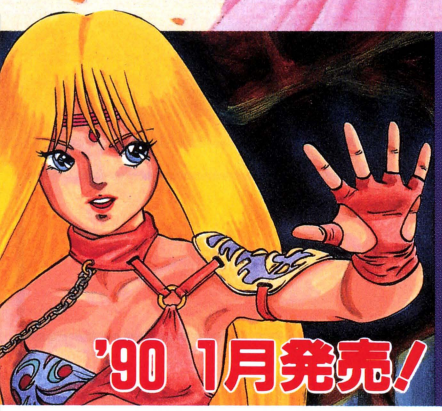
新発売

あたしが、アナタを守ってあげる！

突然、ボクの前に現れた美少女ラセッカ。
彼女は、リガルードの使命を受けて、ベスティアというマシーンに乗って、別の世界からボクを守るためにやって来た、フリーランサーだという。
リガルード？　ベスティア？？　フリーランサー？？？　いったい、何のことなの？
どうしてボクが、女の子に守られなくちゃいけないの？
そして…なぜボクは、危険なの!?
ボクと、謎の美少女ラセッカがくりひろげる、サイバー・アドベンチャー・ゲーム!!

Ligarued
リガルード

●PC-9801E以降
（RAM384K以上）
5"2HD3枚組
●¥7,800（税別）



彼女はボクらのスーパー・ヒロイン!!

西暦2039年、地球におそいかかったエイリアンの魔の手…人類を守るべく立ちあがった謎の美少女"ランセット"!! X68000せましと活躍する彼女の姿に、キミもきっとノック・ダウンだ!!

Guerrière Lancette
ランセット

●X68000・5"2HD2枚組　●¥6,800（税別）

'90 1月発売!

通信販売のご案内

お近くのお店でお求めになれないときは、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価＋消費税分をそえて現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）

〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル ㈱徳間コミュニケーションズAV事業部

テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア㈱
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-435-0834

MAX アグミックスのMAXシリーズ

1. 私立探偵マックス～潜入!! 謎の女子校～　改訂版
   原画：富士参號　¥8,030(税込)　発売中
2. サッちゃんの大冒険
   原作・原画：緑沢みゆき　¥5,970(税込)　発売中
3. あずさ108事務所
   原作・原画：IBUKI NOBUTAKA　¥7,000(税込)　発売中
4. 少女探偵RINNちゃんの事件簿　電脳少女伝説
   原作・原画：もりばやし♡りんご　¥7,000(税込)　発売中

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号　東京3-056150　加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数」を忘れずにご記入下さい。
■送料は無料です。

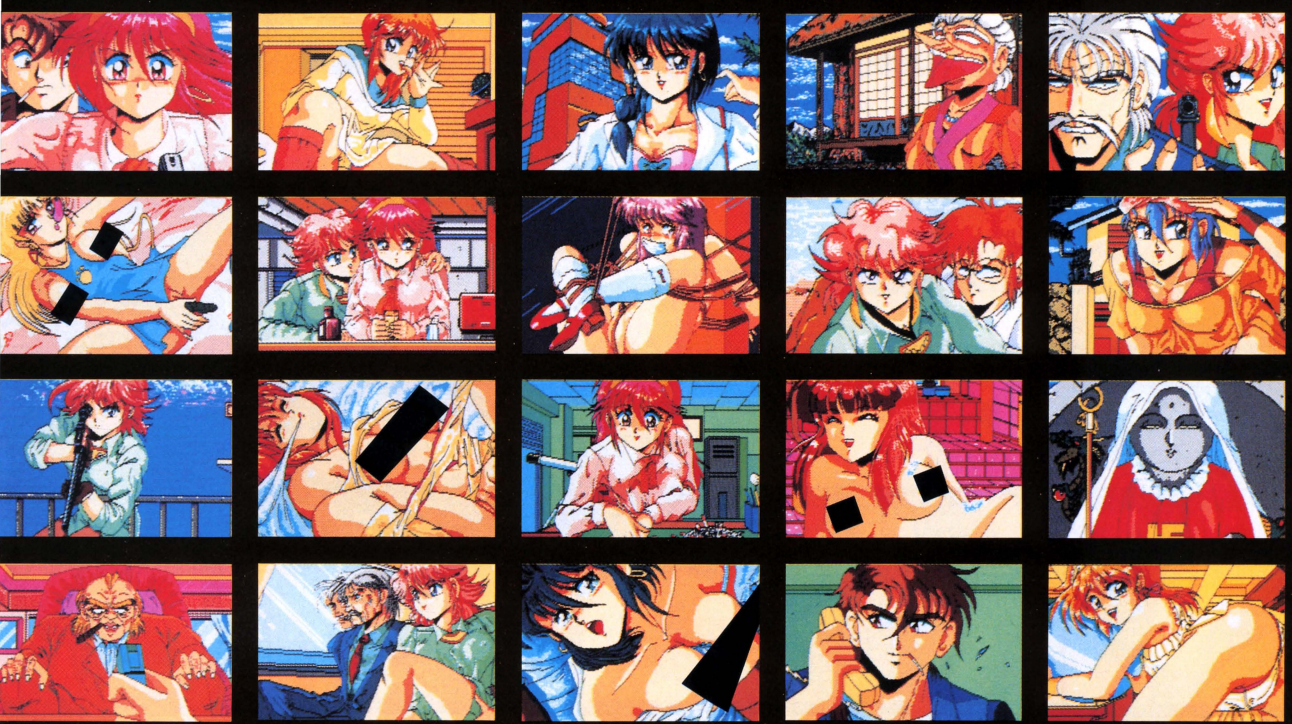
■対応機種(全ゲームとも)
PC-9801シリーズ(旧98、E、F、U、UII、LTを除く。要640K) 5"2HD
＊MS-DOSのVer. 2.11以上が必要です。
PC-8801シリーズ(SR以降、VA可) 5"2D
純正品以外での作動は保証できません。

AGUMIX
アグミックス
〒160 東京都新宿区坂町28番地 新倉ビル501
PHONE. 03-358-4862

いよいよ最後の謎が完結する!!

LIPSTICK.ADV 2

リップスティック・アドベンチャーII



●いよいよリップステック最後の謎が完結する。

前作リップステック・アドベンチャーから1年。けなげな女子高生だった音美も今や華の女子大生。チョッピリ大人の色気を漂わせながらの再登場は、彼女を知るものの胸を熱くさせています。しかも音美は、単に前作よりもカワイクなっただけでなく、より可憐に事件解決に突っ走ります。もう、捕らえられ、助けを求めるだけのヒロインではありません。大胆にあなたと一緒に活躍します。そんなカワイイ音美の助けを借りて、主人公もグレード・アップ／　より複雑な謎と、巨大な敵を向こうに廻し、時には喧嘩もしながら二人は絶妙のコンビネーションで立ち向かいます／／さァ、一刻も早くあなたも主人公になってこの最後の謎にチャレンジしてみて下さい／

●ついに画面に現れた主人公。

前作では、最後まで後ろ姿しか現れなかった主人公がついにその雄姿を現しました。ちょっとエッチで、普段はオトボケの過ぎる主人公ですが、さすがにヒロイン・音美がホレてホレてホレ抜いているだけのことはあって、イザとなった時の決断力と行動力には目を見張るものがあります。
ピンチに落ちた主人公のアナタとヒロイン／　手に汗握る迫真のシナリオ。もちろんフェアリーテール得意のHシーンもタップリ／　ご心配なく。

●ギャグあり、涙あり、女の子とのHあり。全てに前作を越えた!!

二十曲を越えるBGMに、手抜きと妥協を許さないグラフィック120枚以上／　多彩な登場キャラクター。軽快なセリフに迫真のシナリオ。感情移入を盛り上げる名前変更モードにアニメーションに至るまで、あらゆる設定が前作を大きく上回りました。特にシナリオは、単なる「美少女ソフト」のレベルを越えて、多感な音美の心情と、その音美に心を引かれながらも、自分の気持ちに正直になれない主人公の性格を横糸にしながら、巨大な陰謀によって次々と引き起こされる血塗られた事件を縦糸に、練りに練ったストーリーが展開して行きます。その奥行きと広がりの中で、音美と五郎の運命はどう決着するのか？　リップスティック・アドベンチャーの完結編にふさわしい、アッと驚く感動のラストシーンがあなたを待っています。このゲームをしないで、もう美少女ソフトは語れない／

大好評発売中！各定価6,800円

PC8801SR以降対応版
（5インチ2D4枚組）

PC9801VM以降対応版
（5インチ2HD、3.5インチ2HD各2枚組）

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合－商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合－郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は下記のとおりです。

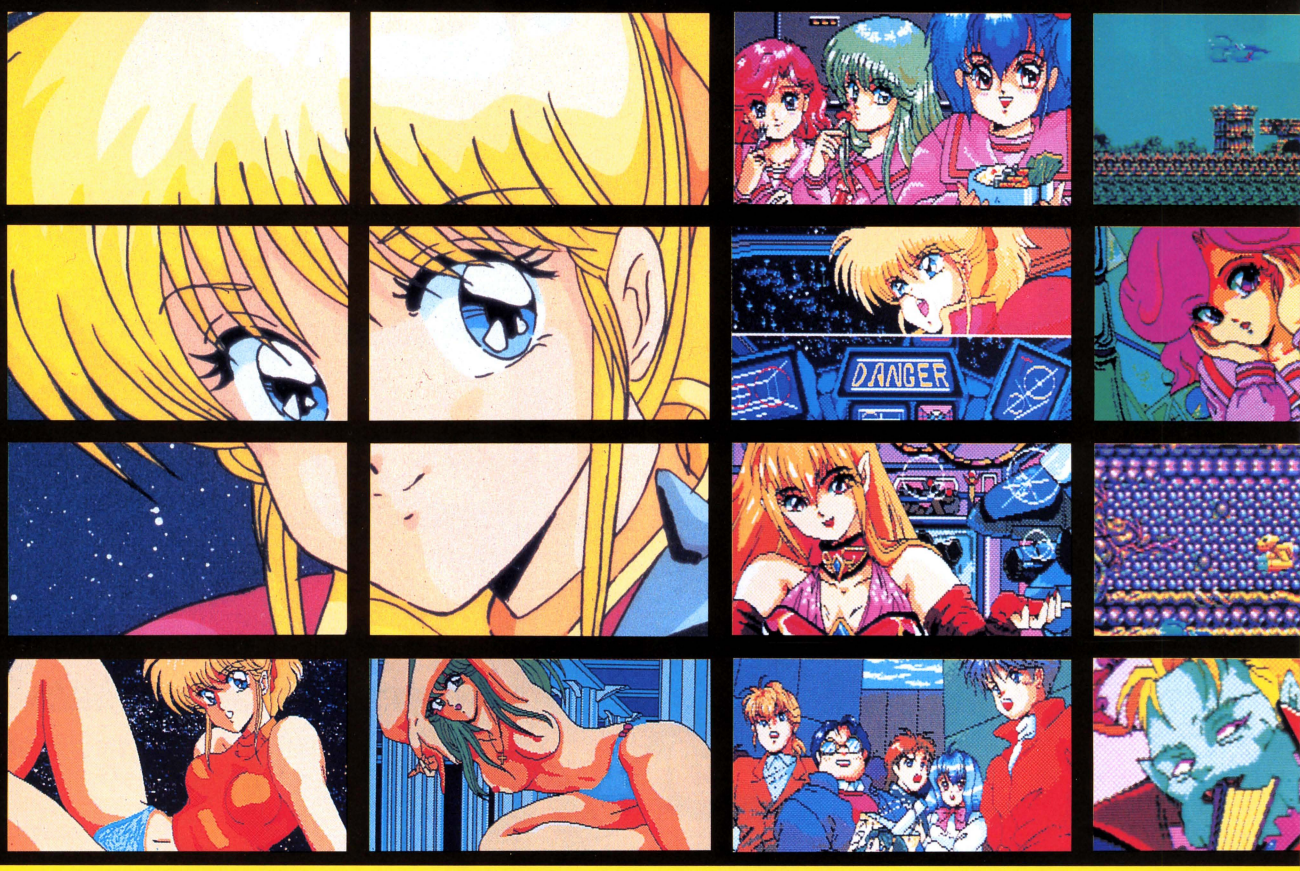
ユニークでオリジナル

フェアリーテール
FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内

90年新春、カクテル・ソフト初のアクション&RPG！

愛あり、涙あり、友情あり、…そしてもちろんHもギャグも。

美少女ソフトも、いよいよゲーム&シナリオの時代へ！



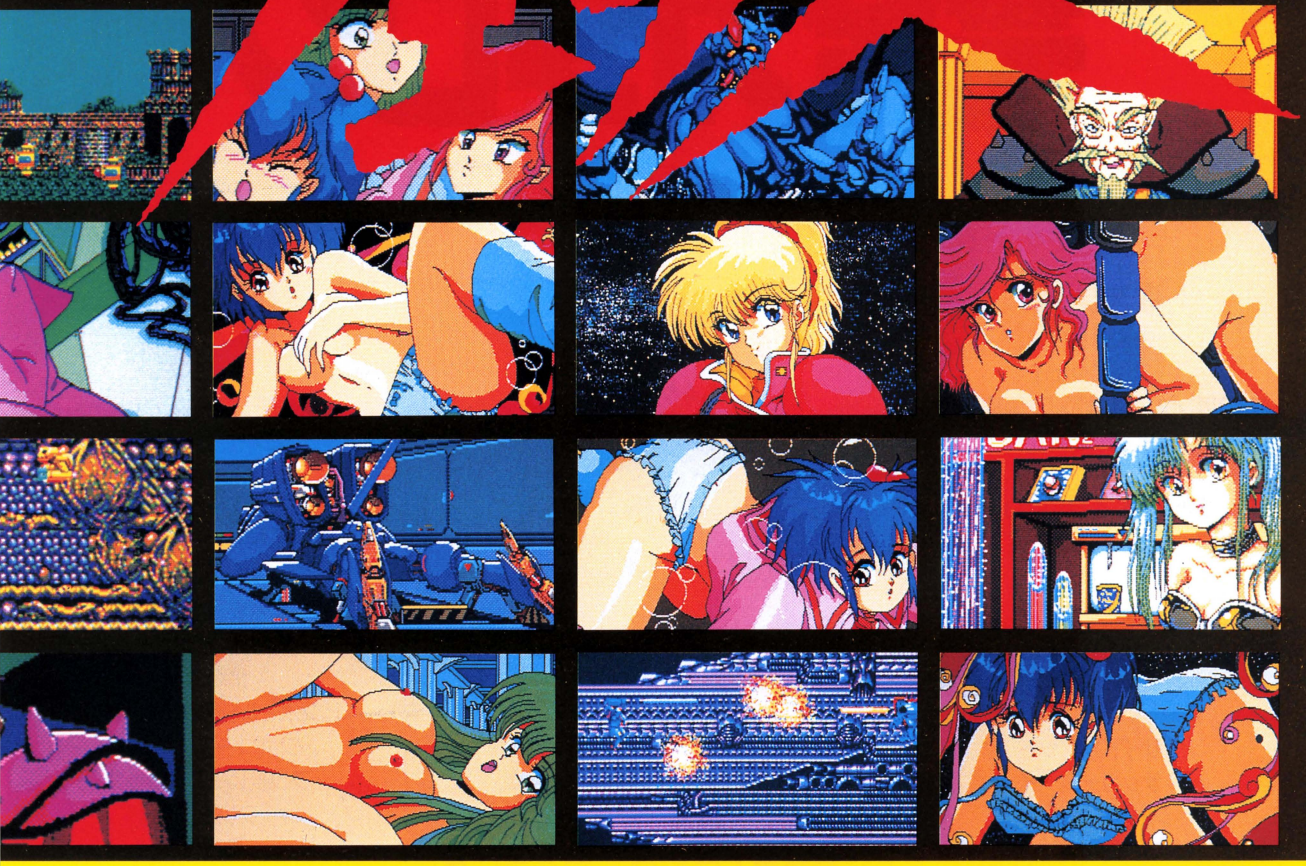
私たちセーラー服戦士は、正義のためにガンバリます!!

1997年。地球全土を、恐怖の黒い影が覆った……
東京の一角にある女子高校では、その直前まで平和で楽しい学園生活が、いつものとうりに送られていた。
「ワーッ！　フェリスのお弁当おいしそう!!」
「あーげない！」
「ミハル、およしなさい！　はしたない……」
「美夜の言う通りですわ、いつでも神様がご覧になっていらっしゃいます。」
「ちょっと、そーいう江理子の口のまわり！　それはなに？」
「これ？　あらやだ、ゴハン・ツブですわ。」
「それは私のお弁当のゴハンよ！　神に使える者が、そーいう事をしていいの？」
「およしなさいな、フェリス。お弁当ひとつにはしたいない……」
微笑ましくも、まぶしいばかりの女子高生達の青春の一コマが、次の瞬間には無惨にも打ち砕かれた……。女の子達の悲鳴、崩れ落ちる校舎の中から連れ去られる乙女達。愛する友を奪われ、平穏な学園生活を踏みにじられて、乙女の悲しみは怒りに変わった。
「待っててね……必ず助け出して上げるわ！　江理子、美夜、ミハル、みんな無事でいるのよ!!」
純真可憐な女の子フェリスは、コンバット・スーツに清純な身を固めて、愛と勇気と正義の炎を武器に立ち上がった。奪われた友と平和な学園生活を取り戻すために……『セーラー服戦士、フェリス』として。だが、さらわれた乙女達には刻一刻と恐ろしい魔の手が迫る。残された時間は短い、急げ清純な戦士よ！

ビッグ・サイズのグラフィックに手抜きや妥協は一切なし！

セーラー服戦士

フェリス



90年1月下旬発売!/各定価6,800円

PC9801VM以降対応版/PC88SR以降対応版

(5インチ2HD、3.5インチ2HD)　(5インチ2D)

愛と友情の90年代に向かって大きくパワー・アップ!

最高に描いた『グラフィック』(100枚以上)と、練りに練った『シナリオ』。心にひびく抜群の『BGM』(15曲以上)に、オリジナリティあふれる『ゲーム・アイデア』。カクテル・ソフトの美少女ソフトは、いつもこの4種類のゲーム要素にこだわっています。

『セーラー服戦士　フェリス』。パワーとスピードだけでない、愛と友情、そしてギャグ&H。全部を大事にした感動モノ・ゲーム。きっとご満足いただけるでしょう。

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- ●現金書留の場合　商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。
- ●郵便振替の場合　郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-91780カクテル・ソフトまでお申し込みください。

製作・企画・販売

オリジナルでユニーク

カクテル・ソフト

フェアリーテール/ジャスト

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
日室パソコンソフト開発室内

大好評発売中

ゲームボーイソフト完全カタログ

90年夏までの66本を収録!!

収録ソフト

あやかしの城
アレイウェイ
SDガンダムSD戦国伝 国盗り物語
SDルパン三世
カードゲーム
海戦ゲーム Navy Blue
かこむん蛇
ギャザーズ
キュービリオン
クイックス
コスモタンク
ゴルフ
サイドポケット
サッカーボーイ
シーサイドバレー
四川省
上海
将棋
スーパーチャイニーズランド
スーパーマリオランド
スペースインベーダー
SELECTION
ソーラーストライカー
倉庫番
対局連珠
タスクフォース
てけてけ！ アスミッくんワールド
デスボール
デッドヒートスクランブル
テトリス
テニス
ドラキュラ伝説
ドラゴンスレイヤーⅠ

特別掲載

『魔界塔士Sa・Ga』完全データ
『ネメシス』先取り大マップ
『テトリス』上達テク
『ゴルフ』36ホール図
『SELECTION』詳細情報

勝ファミコン特別編集

560円(税込)

角川書店

収録ソフト

トランプボーイ
ネメシス
ハイパーロードランナー
爆裂戦士ウォリアー
パズルボーイ
パズルロード
パチンコタイム
バットマン
バレーボール
ヒーロー集合!! ピンボールパーティ
飛龍の拳
ピンボール66匹のワニ大行進
ファニーフィールド
フラッピースペシャル
フリップル
ブロディア
ベースボール
ベースボールキッズ
平安京エイリアン
ぺんぎんくんWars VS.
ペンギンランド
ボクシング
北斗の拳 凄絶十番勝負
ポパイ
魔界塔士Sa・Ga
マスターカラテカ
ミッキーマウス
モトクロスマニアックス
モンスタートラック
役満
レッドアリーマー
ロックンチェイス
ワールドボーリング

■イースファンの必読本■

●イース大宝典●バックストーリー
●イメージイラスト●著名人のエッセイ集
●イースⅠ、Ⅱ、Ⅲ攻略法etc.

すべて解き明かされる!!

この一冊でイースの世界が

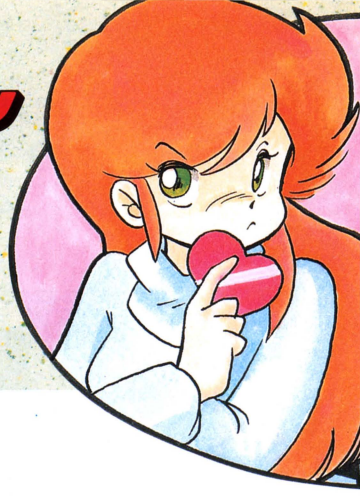
コンプティーク、㊫PCエンジン、㊫ファミコン編集部共同編集

イース大全書

1月下旬発売予定

定価980円（税込）

角川書店



SOFT EXPRESS

ソフトエキスプレス

SOFT TOP

↑急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
2	2	イースⅡ	日本ファルコム	
↑3	4	ソーサリアン	日本ファルコム	
4	3	イース	日本ファルコム	
5	5	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
↑6	7	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
↑7	9	三國志	光　栄	
8	8	ウィザードリィ	アスキー	
9	6	スーパー大戦略	システムソフト	
↑10	11	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	
↑11	17	スナッチャー	コナミ	
↑12	18	天下統一	システムソフト	
↑13	—	ハイドライド3	T&Eソフト	
↑13	—	水滸伝・天命の誓い	光　栄	
15	10	大戦略Ⅲ	システムソフト	
↑16	—	ヴァリスⅡ	日本テレネット	
17	13	銀河英雄伝説	ボーステック	
18	11	テトリス	ビー・ピー・エス	
↑18	19	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	
20	15	大戦略Ⅱ	システムソフト	

●集計対象：2000人(11月8日～12月7日)

イラスト／J.PIERO

今月のランキング解説

今月もリーダーズトップ20には、新登場のソフトはナシ。でも、圏外を見ると、27位に『ドラゴンスレイヤー』が顔をのぞかせているぞ。さすがに、ファルコムの大型ソフト。みんなの反応も早いね。さて、20位以内の方では、大きな動きがあったのは、『ハイドライド3』と『水滸伝・天命の誓い』の大復活。それから『大戦略』シリーズがそろって順位を落としているってところかな。先先月から注目の『エメラルド・ドラゴン』は、今月も順位を上げて、先月の予告どおり、とうとうトップ10の仲間入り。この勢いがいつまでつづくのか、本当に楽しみ。

20

総得票数	得票数
1198	297
2707	279
1976	206
1262	181
1411	139
1182	105
778	75
844	74
655	65
113	51
375	45
87	39
268	32
300	32
207	30
210	29
81	28
374	27
279	27
173	25

今月のピックアップ PICK UP

3位 ソーサリアン （日本ファルコム）

リーダーズトップ20の上位常連組、ファルコムカルテットのなかで、ただひとつ『イース』のシリーズじゃないのが、この『ソーサリアン』。『イース』のようにシリーズじゃないのに、これだけの人気が続くのは、なんといっても追加シナリオのおかげ。あれがあるから、いつまでも新しいプレイが楽しめるんだもんね。さて、この『ソーサリアン』。1988年3月号の初登場こそ15位。だけど、そこから先は、ずーっとベスト5以内をキープしっぱなし。だから、今月号で「祝2年間連続ランクイン」。おまけに来月もベスト5入りしていれば、こんどは「祝2年間連続ベスト5入り」なのだ。

12位 天下統一 （システムソフト）

さて、システムソフト初の戦国時代の日本を舞台にしたＳＬＧの『天下統一』。今月は、大きく順位を伸ばして12位へと大躍進。ひょっとしたら『大戦略』ファミリーに続く、システムソフトの長寿人気ソフトになるんじゃないかという気配もありだ。ボクも話題に取り残されないように、遊んでみよーっと。

▶21〜30位までのランキング

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	マスターオブモンスターズ	26	シュヴァルツシルト
22	サーク	27	ドラゴンスレイヤー
22	サバッシュ	28	マイト アンド マジック
24	大戦略	28	斬(ZAN)ー陽炎の時代ー
24	提督の決断	30	マイト アンド マジック2

Soft Sales Top 20

今月のベストセラーソフトはこれだ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店から寄せられたデータをもとに、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ！
（今回の情報は11月1日から30日までのデータを集計したものです）

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	キャンペーン版大戦略Ⅱ	システムソフト	PC88SR	8800円 (5D)
2	3	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC98	12800円 (5D,3.5D)
3	7	ディスクステーション スペシャルクリスマス号	コンパイル	MSX2(+)	3880円 (3.5D)
4	1	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	PC98,PC88SR	8700円 (5D,3.5D)
5	6	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98,PC88/VA,MSX2, X1,X68000,FM77AV	6800円 (5D,3.5D,R)
6	2	斬【ZAN】—陽炎の時代—	ウルフチーム	PC98	9800円 (5D,3.5D)
7	—	ファイアーホーク	ゲームアーツ	PC88SR,MSX2	7800円 (5D,3.5D)
8	—	プロ野球ファミリースタジアム	ナムコ	MSX2(+)	7800円 (3.5D)
9	9	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	PC98,PC88SR,X1t	9800~12200円 (5D,3.5D)
10	4	上海Ⅱ	システムソフト	PC98,PC88SR,MSX2	6800円 (5D,3.5D)
11	5	提督の決断	光　栄	PC98	14800~17200円 (5D,3.5D)
12	14	銀河英雄伝説	ボーステック	PC98,PC88SR,MSX2	8800円 (5D,3.5D)
13	10	遊撃王Ⅱ エアー・コンバット	システムソフト	PC98	8800円 (5D,3.5D)
14	—	アークスⅡ	ウルフチーム	PC88SR,MSX2	8800円 (5D,3.5D)
15	11	AD&D® ヒーロー・オブ・ランス	ポニーキャニオン	PC98,PC88SR/VA,X1t	7500円 (5D,3.5D)
16	18	水滸伝・天命の誓い	光　栄	PC98,PC88SR/VA, MSX2,X1t,FM77AV	9800~12200円 (5D,3.5D)
17	17	大戦略Ⅲ	システムソフト	PC98	9800円 (5D,3.5D)
18	—	スーパー大戦略	システムソフト	PC98,PC88SR,X1, X68000	8800円 (5D,3.5D)
19	16	激突ペナントレース2	コナミ	MSX2	6300円 (R)
20	13	マスターオブモンスターズ	システムソフト	PC98,PC88SR,MSX2, X1t	6800~8800円 (5D,3.5D)

●特に記載のないかぎり、価格は消費税費税を含みません。

今月の売れ筋を斬る！

SOFT EXPRESS

▼▼▼ 総合解説 ▲▲▲

今月のセールストップ20は、１位にいきなりシステムソフトの『大戦略ファミリー』の最新作『キャンペーン版大戦略Ⅱ』が登場。さすがにこのファミリーは強い。はっきりいって大ヒットしなかったものはないというのがすごい。その後につけているのは、先月も３位の好位置にいた『遙かなるオーガスタ』。12800円と高価ながら、その本格的なつくりがうけて、オジサン族にも大人気とか。新しいところでは、ゲームアーツのバリバリのシューティングゲーム、『ファイアーホーク』。それから、ＭＳＸ２ユーザーがよだれをたらしていたという『ファミスタ』も、やっとお待ちかねの発売ということで、８位にランクインしている。年末大作がちらほらと顔を出し始めた今月のセールストップ20でした。

キーワードはこれだ!!

システムソフト

毎月のようにセールストップ20にたくさんのソフトをランクインさせているシステムソフト。なんといっても、幅広いジャンルで多くのソフトをコンスタントに発表しているのがポイント。今月のチャートを見ても、ランクインしてる６作のジャンルは、ＳＬＧ、パズル、アクションと多彩。質よく、種類豊富となれば、常連になるのも当然だね。ところで、最近のシステムソフトは、キャンペーンモードがついているのが多いね。『上海Ⅱ』にも、キャンペーンモードがあるって知ってた？

1	キャンペーン版大戦略Ⅱ
10	上海Ⅱ
13	遊撃王Ⅱ　エアー・コンバット

スポーツ

今年は、後半に入ってから、スポーツゲームの発売が多いような気がするね。それもいままでにないグレードの高いソフトが多いから、ヒットすることも多いって感じ。その中でもゴルフの『オーガスタ』は最高！　本当にゴルフの醍醐味が味わえるっていえるよ。『ファミスタ』は、本家ナムコの発売ということで、みんなが待ってたソフト。やっぱり期待の高さがあったせいか、いいとこにつけてるね。でも、野球にゴルフ。たまには、ほかのスポーツもゲームにしてほしいと思うけど。

2	遙かなるオーガスタ
8	プロ野球ファミリースタジアム
19	激突ペナントレース2

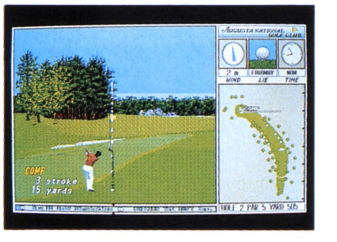
アクション

今月は、ＡＣＴのランクインが３点。でも、それぞれにまったくちがうソフトになっているね。『ファイアーホーク』は、変形型ロボットを操作する、典型的なシューティングゲーム。『遊撃王Ⅱ』は、本格的な３Ｄフライトシミュレーター。でもって、『ヒーロー・オブ・ランス』は、ＲＰＧを舞台にした、剣と魔法のアクションゲーム。極端にアクション性の強いＡＲＰＧといえるかもしれないね。ここまでＡＣＴのジャンルの中が多彩だと、もう少し細かく分類し直したほうがいいかな。

7	ファイアーホーク
13	遊撃王Ⅱ　エアー・コンバット
15	AD&D® ヒーロー・オブ・ランス

遙かなるオーガスタ

さて、とくに今月のおすすめは、『遙かなるオーガスタ』。値段は高いけど、買ってソンのないソフトだよ（買った人がいってるんだから、ウソじゃない）。ポリゴン３Ｄを使った、リアルな景色とボールの動き。何回遊んでもあきないね。それと、友だちと一緒にスコアも競えるし。でも、いくらリアルなソフトだからって、これで本当のゴルフもじょうずになるかどうかは別。



●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎ 03-253-2111	●ロケット千葉店	☎ 0472-47-0050	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎ 0236-23-1055
●LAOXコンピュータメディア	☎ 03-253-1341	●パソコンショップ・シグマ	☎ 052-251-8334	●PiC万代店	☎ 025-243-5135
●LAOX新宿店	☎ 03-350-1241	●カトー無線	☎ 052-264-1534	●PiC小針店	☎ 025-233-5791
●富士音響	☎ 03-255-7846	●コンピュータ専門店テクノ	☎ 052-581-1241	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎ 092-721-5411
●COM	☎ 03-251-1523	●J＆Pテクノランド	☎ 06-634-1211	●カホ福岡マイコンセンター	☎ 092-714-5155
●SHINKO	☎ 03-255-0450	●J＆Pメディアランド	☎ 06-634-1511	●カホ大牟田さんえい店	☎ 0944-55-7005
●WAVE池袋5Fソフトハウス	☎ 03-5992-8627	●J＆P高槻店	☎ 0726-85-1212	●ベスト電気マイコンセンター	☎ 092-781-7131
●J＆P渋谷店	☎ 03-496-4141	●J＆P和歌山店	☎ 0734-28-1441	●トキハデパートマイコンセンター	☎ 0975-38-1111
●J＆P八王子店	☎ 0426-26-4141	●J＆P姫路店	☎ 0792-22-1221		
●J＆P町田店	☎ 0427-23-1313	●電巧堂チェーン青森本店	☎ 0177-23-2356		

Soft House Today

ソフトハウスおじゃまし隊

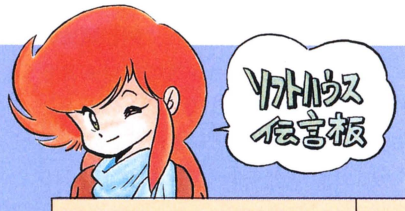
▲Dr.羅門、新作の文庫をたずさえ、ご登場！

いやー、はっはっは。このコーナーもこれまで、いろんなソフトハウスにおじゃましにいったけど、ソフトハウスの来襲を受けたのは初めてだなあ。ゴミのすき間で仕事をしているといわれる我が編集部に、恐れ気もなく来てくださった勇気に拍手、拍手。

というわけで、今回のターゲットはアーテックの山口氏なのである。いや正確にいうと小説家の羅門祐人氏だ。そう、コンプＢＢＳに入ってる人なんかにはもう有名だが、ソフトハウス・アーテックの代表取締役であらせられるところの山口氏は、じつは文筆業もこなされる方だったりするのだ。以前アーテックで出した『ディガンの魔石』の世界を舞台に、「ガデュリン」シリーズという小説がすでに２冊。さらに、この２月にはシナリオも新たに東宝からアニメビデオが、時期を合わせてポリスターレコードから、サントラ組曲＆オリジナル・ストーリーのＣＤが発売されるという。これらのシナリオも一手に引き受けているというんだから、いやー、まったくパワフルですなあ。

目下のところ、アイデアが次々あふれてきちゃって、「ガデュリン」の世界はまだまだ広がっていくそうな。これから、いったいどんなメディアでどんなストーリーが展開するのか、楽しみだね。

▲『ダークレイス』の話はもうそっちのけ!?



アスキー

ついに新しい年に突入したぞ。今年はＰＣ98、88版では『ウィザードリィⅤ』を筆頭に究極のパズルゲーム『石道』、さらにＭＳＸ２版では初の印刷ソフト『かんたん手帳リフィルくん』と新作を発表していくぞ。今年も期待してくれ！

アーテック

羅門祐人著、自航惑星ガデュリンシリーズ第２巻『リューンの伝説』角川スニーカー文庫より好評発売中！　次は新作ソフトのお知らせです。タイトルは『バルバトゥスの魔女』ＰＣ88ＳＲ対応のオーソドックスなＲＰＧです。発売は１月中旬の予定。買ってね！

アートディンク

コンプティーク読者の皆さま。新年あけましておめでとうございます。今年もＡＲＴＤＩＮＫは、他にはない、業界の常識に挑戦する新しいジャンルのゲームソフトを開発していきますので、応援よろしくお願いします。

アリス・ソフト

はーい♡　アリスです。12月15日に『ＤＤＳ』というちょっと変わったＡＶＧが出ました。あなたの夢がかなうＳＯＦＴなの。ＰＣ98、88ＶＡ、Ｘ68000が同時発売ですので、よろしくお願いします。

ＡＬＩＣＥ♡

アルシスソフトウェア

あけましておめでとうございます。今年も昨年同様、アルシスソフトウェアを応援してくださいね。てなわけで！　『Ｋnight Ａrms』はいかがだったでしょうか？　おたよりお待ちしています。それでは、今年も元気にお仕事がんばろ――っと！

ウインキーソフト

コンプティークを読み始めてから幾歳月、まさか自分がこれを書くようになるとは思わなかった。しげP、もっちゃん見てるー？　イエイ！　（素人）　でも新作の予定はありません。あァ、アクションシミュレーションがつくりたいんだよ――――。合掌。

ウルフチーム

まわるまわる、ニコチンがまわる。今日も元気だ（かどうかは知らないが）タバコがうまい（ことは確かだ）。喫煙人の多いウルフ・チームとしては、ゲーム業界は身体が資本なので、少しは健康に気をつけねば、と考えていなくもなくもない、今日このごろ。

エス・ピー・エス

新年あけましておめでとうございます。今年もよろしくお願いします。さて、年明け第３弾は、『ネメシス'90』です！　ＭＳＸ版『グラディウスⅡ』をキャラ、ＢＧＭ等Ｘ68Ｋ用にアレンジしてＳＰＳオリジナルバージョンとして開発中。乞うご期待！

エニックス

新年あけましておめでとうございます。今年もエニックスはガンバりますのでどうぞよろしくお願いいたします。さて、『プラジェーター』、『ミスティ・ブルー』の２本。もうプレイしてくれたかな？　ご意見、ご感想お待ちしております。

クリスタルソフト

毎年恒例のことながら、嵐のような12月が過ぎると、ほのぼのとした１月が待っているものでございます。さて、今年はどうなりますことやら。とはいっても、書いているいまは、「たいへん」のまっただ中ですが。ともあれ、今年もどうぞよろしくお願いいたします。

クレスト

寒いっ！　寒いぞーっ。しかし冬は精神をキタえるのにもってこいの季節なのだ。さて、クレストの新作『私鉄沿線殺人事件』は、もうプレイしてくれたかな？　ハードなストーリーに次々と出てくるプリティな女の子たちは、決して君のハートをつかんで離さないぜ。

呉ソフトウェア工房

1990年になりましたね。今年も、『Ｄuel』の追加シナリオや、ＰＣ98版、それに新作だってつくりたい。とっても忙しくなりそうです。そこで、デザイナーを募集します。18歳以上、大宮近郊在住、できれば女性。絵が好きなら経験は問いません。

プレゼント

羅門祐人氏の小説「自航惑星ガデュリン」シリーズは、角川スニーカー文庫から税込430円で絶賛発売中。１月に出る第３巻でカデュリン世界の全貌が明らかになるというから、アニメが発売される前にぜひ読んでおこう。そこで恒例のプレゼントは、第１巻と第２巻を羅門氏のサイン入りで５名にプレゼントするぞ。当たった人は第３巻を必ず買うように。

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク
「わたしは羅門先生のとりこ」係

ゲームアーツ

あけましておめでとうございます。12月に発売された『雀皇登龍門』ですが、いかがですか？
アンケートはがきでのご意見、ご感想、おたよりをお待ちしてます。現在、次なる新作の開発が着々と進められています。発表をお楽しみに！

光　栄

本格派歴史シミュレーションウォーゲーム『三國志Ⅱ』が、12月20日に発売になりました。ＰＣ88ＳＲ版で、5″２Ｄの４枚組で14800円。好評のサウンドウェア付き（あのカシオペアの向谷実の作、編曲）は17200円。寒い冬も必ず熱くさせるぞ！

工画堂スタジオ

いやあ、なにかと忙しい12月も終わり、いまはお正月気分の真っ最中、しかし今年も新作や移植の発売がいろいろあって、いつまでもおとそを飲んではいられない。というわけで、平成２年もパソコンゲーム大好き君、工画堂に期待してててね。今年もよろしく！

コスモス・コンピューター

とってもオメデタイ今日このごろ、皆さまいかがお過ごしでしょうか。「今年もゲームに燃えるぞー」と、決意を新たにした方もそうでない方も、制作快調ＳＦ―ＳＬＧ『レジオナル・パワー』ともどもコスモス・コンピューターを今年もどうぞよろしくねっ！

コナミ

この寒いのにアイスクリーム食ってんじゃねーよ！　と思うけど、オイシイものはしょうがない。板チョコとか、クッキーが中に入ってるのなんか最高だぜ。「疲れてると甘いものが食べたいよな」とかいって食べ始めたのが、いまや完全にクセに。ブタになるぞー。

ザインソフト

新年あけましておめでとうございます。今年もザイン・ソフトをよろしくお願い申し上げます。さてザイン「エッグ・クラブ」はもうご存じですか？　２月には会報誌やデモの無料送付など会員の皆さまには、特典がいっぱい！　入会手続きは広告でね。

ジー・エー・エム

フランス海軍が、リュビ級原潜に搭載すべく開発している新型魚雷「ミュレーヌ」は、誘導制御用にＭ68000を使用している。Ｚ80搭載のソ連のＩＣＢＭに比べ、こいつぁ豪毅だね！

システムサコム

あけましておめでとうございます。今年もなにとぞ、システムサコムをよろしくお願いします。ということで、今年トップの目玉は、なんといってもアーケード移植版！　Ｘ68Ｋの『ＸＸＸＸＸＸＸ』！
えっ、それじゃあ、わかんないって？　とにかく、お楽しみに！

システムソフト

『ブルトン・レイ』シリーズの第２弾、『ブルトン・レイ・シナリオ集』がいよいよ今月発売の予定です。小気味よいオリジナルショートシナリオ集ですので、お楽しみいただけます。さらに、シナリオ・エディターの発売も計画中です。ご期待ください。

ジャスト

やあ、全国に散らばるアダルトゲームファンの皆さん。相変わらずアダルトしてるかな？　この号が出るころには、もう店頭に並んでいるハズの『天使達の午後Ⅲ・番外編』。ぜひ、プレイした感想を、ユーザーサーヴィス係まで、送ってねーん。待ってるよ。

シンキングラビット

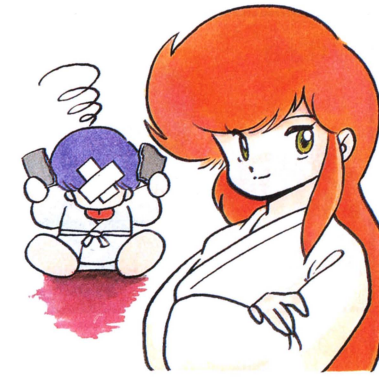
お正月は、じっくりとパソコンに向かえる時期。いかがお過ごしでしょうか？　コタツでパソコン。これが正解。そんな場面にぴったりソフトは『倉庫番パーフェクト』これっきゃない！　というわけで、豪華商品も当たるキャンペーンにぜひ応募してほしいな。よろしく！

スキャップトラスト

あけましておめでとうございます。今年もスキャップトラストをよろしくお願い申し上げます。
皆さんは、どのようなお正月を過ごしましたか。私はもちろん、『紫禁城』で始まり、『紫禁城』で終わってしまった冬休みでした。それでも、『紫禁城』は奥が深い！

『ソフトハウス伝言板』は次のページに続くのだ

New ソフトかわら版



新作&移植ソフトの発売予定先取りコーナーだよ!!

年末大作が一斉に発表された後なので、ソフトハウスの新作、移植情報も、ちょっと寂しいカンジ。でも、お年玉の使い道を考えながら、このコーナーを見てみてね。きっと欲しいソフトが載ってるよ。なお、価格は特に記載のないかぎり消費税を含まれてないからね。また、情報は12月12日現在なので、発売日等の変更にもご注意ー!!

新作ソフト

TBL 石道(いしどう)
PC9801・価格未定
アスキー　発売日未定

RPG ウィザードリィV
PC9801、PC8801、XI・価格未定
アスキー　3月予定

RPG SDスナッチャー
MSX2・9800円
コナミ　1月予定

RPG 王宮騎士物語テンプルマスター
PC9801・9600円
NCS　3月予定

AVG おビョーキ倶楽部
PC9801、PC8801、X68000・価格未定
PSK　発売日未定

AVG 帰ってきた探偵団X
PC9801、PC8801、MSX2・価格未定
ハート電子産業　3月9日

AVG サイレント・メビウス
対応機種未定・価格未定
ゼネラルプロダクツ　発売日未定

RPG SELECTED ソーサリアン2
PC9801、PC8801SR/VA、XIt・各2900円
ブラザー工業タケル事務局　1月下旬

SLG 戦略空軍
PC9801・8800円
ホビージャパン　1月26日

ACT ソリッドスネーク メタルギア2
MSX2・7800円
コナミ　発売日未定

TBL 谷川浩司の将棋指南Ⅲ
PC9801・7800円
ポニーキャニオン　2月21日

RPG ダンジョン・マスター
PC9801、X68000・各9800円
ビクター音楽産業　1月26日

TBL 電脳学園Ⅲ トップをねらえ!
PC9801、PC88ISR・各8800円
ゼネラルプロダクツ　3月予定

ACT ネメシス'90
X68000・価格未定
エス・ピー・エス　発売日未定

SLG バトル
PC9801・12800円
ジー・エー・エム　発売日未定

RPG バルバトウスの魔女
PC8801SR・7800円
アーテック　1月中旬

SPT プロテニス・ワールドコート
X68000・価格未定
エス・ピー・エス　発売日未定

RPG ブルトン・レイ シナリオ集(仮称)
PC9801・4800円
システムソフト　1月末予定

TBL 魔宮殿
PC9801、PC8801・各6800円
ソフトスタジオWING　発売日未定

AVG ミスティ・ブルー
PC8801SR・8800円
エニックス　1月中旬

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト

飛ばし屋で定評のあるシンキングラビットの今林社長は、ポルシェに乗っているそうだ。彼の武勇伝を知っている人がそのポルシェの助手席に座りたがらないのは、つくづく納得できる。ウッドヘッドのセスナに乗った某誌の記者にはぜひ挑戦してもらいたい。

ソフトスタジオWING

まず、セオリーどおりに「あけましておめでとうございます」。80年代も終わり、激動の90年代に入りました。90年代は、人類いや地球的にたいへんな時代になると、私はひしひしと感じます。その時代を生きていくため、みなさんも自己を見つめ直すことです。

T&Eソフト

コンプ誌上で大好評連載中の『ルーンワース』のオリジナルゲーム、『ルーンワース：黒衣の貴公子』が1月12日にいよいよ発売されます。これまでのRPGのイライラをスパッ！　と叩き斬った新感覚のゲームシステムをじっくり堪能してくださいね。

テクノソフト

年末より発売中のメガドライブ用『Herzog zwei』はもうプレイしたかな？　このゲームは友だちとの対戦モードでやるのがおもしろいと思うヨ！　友だちみーんな集まって勝ち抜き戦をやってみるのもいいかも。

データウエスト

『RAYXANBER（ライザンバー）』、AVGのタイトルじゃないぞ！　これは、データウエスト初のシューティングゲームのタイトルなんだ！　数々の斬新なアイデア！　アーケードゲームを超えるグラフィック！　TOWNSモデル2専用でCD—ROM爆発！

デービーソフト

デービーの年末2タイトル『メルルーン』&『フラッピー2』、もう遊んでもらえたかな？　この原稿を書いているころは、PC98版の『メルルーン』開発もほとんど大詰めなんだけど、みんな丹精込めてつくりあげた逸品ぞろい。ぜったいおもしろいから、ぜひ遊んで！

NCS

恒例(？)の『王宮騎士物語テンプルマスター』最新情報ですが、今回のテーマは、「たいへんご迷惑をおかけしておりますが、発売は3月です」です。励ましとお叱りと無言の電話をたくさんありがとうございます。スタッフ一同ますますがんばりますので、よろしく。

日本テレネット

謹賀新年、本年もドーゾヨロシク。みんなお年玉もらったんでしょー？　いーな、いーな！　おとなって寂しいわっ！　なーんて、じつは私はいまでもばーちゃんにお年玉をもらい続けているとんでもないヤツなのでした。終わり。

日本ファルコム

コンプティーク読者の皆さま。あけましておめでとうございます。ドラスレシリーズ最新作『ドラゴンスレイヤー』はいかがでしたか。お便り待ってます。今年もファルコムは、みんなの期待に応えられるようなゲームづくりや、移植なんかもどんどんやるのでよろしくね。

バショウハウス

パック・イン・ビデオ

MSX2『ザ・ゴルフ・コース集』12月10日に発売しました。4コース72ホールにコースエディタがついて3800円のお買得ソフト。コースエディタとは、自由にホールやコースをつくれる機能のことです。好きなコースをつくって練習して、ゴルフの腕を上げてください。

ハート電子産業

『DOLL』のデモやお楽しみ情報のパブリッシュウェア2号。PC98V、PC88SR、MSXディスク版。ご希望の方は送料＋手数料で切手420円分と機種、ご意見を同封し、〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9クインビル7Fハート電子産業㈱コンプPW2号係へ。

SOFT EXPRESS

ACT
ライザンバー
FM TOWNS モデル2・8800円
データウエスト　3月予定

RPG
ルーンワース「黒衣の貴公子」
PC8801SR、MSX2・各8800円
T&Eソフト　1月12日

SLG
レジオナル・パワー
PC9801・8800円
コスモス・コンピューター　発売日未定

移植ソフト

PC98
- ●湘南伝説（PC9801・7800円）
  ビクター音楽産業　2月23日
- ●Duel（PC9801・8700円）
  呉ソフトウェア工房　発売日未定
- ●カオス・エンジェルス（PC9801・価格未定）
  アスキー　発売日未定

MSX
- ●BURAI（上巻）（MSX2・8800円）
  リバーヒルソフト　発売日未定
- ●ディオス（MSX2・9800円）
  ザインソフト　1月下旬
- ●ロードス島戦記（MSX2・9800円）
  ハミングバードソフト　発売日未定

FM
- ●遙かなるオーガスタ（FM TOWNS・12800円）
  T&Eソフト　1月予定

PC88
- ●AD&Dⓡプール・オブ・レイディアンス（PC8801・9800円）
  ポニーキャニオン　発売日未定
- ●トンネルズ・アンド・トロールズ（PC8801SR・9800円）
  スタークラフト　1月予定

X1, X68000
- ●AD&Dⓡプール・オブ・レイディアンス（X1t・9800円）
  ポニーキャニオン　発売日未定
- ●The 病院（X68000・5800円）
  PSK　発売日未定
- ●銀河英雄伝説（X68000・8800円）
  ボーステック　1月26日
- ●神戸恋愛物語（X68000・8800円）
  ザインソフト　1月下旬
- ●ロードス島戦記（X68000・9800円）
  ハミングバードソフト　発売日未定

はみだし情報

●スタークラフトでは、あの名作『ファンタジー』シリーズの最新作『ファンタジーⅣ』を開発中とか。移植じゃなくて、日本版を先に開発ということで、日本が全世界先行発売の予定。

●パック・イン・ビデオがPC98版で新作を開発中。はたして、どんなソフトなのかな？

●アスキーの『ウィザードリィV』が3月発売予定ということで、コンプでも、「ウィザードリィ事務局」を復活の予定。質問、裏ワザ、自慢話、イラストなど、なんでも送ってね。

ハミングバードソフト
PC98ユーザーの皆さん『福神漬』はもう召し上がっていただけましたか。MSX2ユーザーの方には、あの『ロードス島戦記』がもうじき発売になります。X68Kユーザーにはいろいろと準備中ですから、もう少しお待ちください。その他の機種の方はお休みしといてね。

PSK
最近、音楽担当の岡田がノイローゼぎみだ。話によると、彼の住む高知では、ある人気アニメが放映されてないことに端を発しているようだ。テレビをつければ時代物ばかりなので音楽制作が遅れているそうである。彼を理解するにはまだかなり時間がかかりそうだ。

ビクター音楽産業
あの『ダンジョンマスター』がいよいよ日本初登場！　全世界が認めたRPGの超大作『ダンジョン・マスター』が、ついに日本で発売することが決まった。ゲーム限界を超えたプレイ中の緊迫感が、いまキミを待っている。

ビー・ピー・エス
とうとう1990年代がやってきました（だからといって特になにも変わってないのですが…）。今年は当社にとってチャレンジの年にしたいと思っています。昨年は『テトリス』で名前を覚えていただき、今年はさらにゲームだけでなく、いろいろなことに挑戦いたします。

ブラザー工業タケル事務局
あけましておめでとうございまーす。えっ今年の抱負ですか。ハワイですよ、ハワイ！　売上3倍増でハワイ社員旅行ですよ。えっだいじょうぶですよお。『セレクテッド・ソーサリアン』でしょ、それから『野球道Ⅱ』でしょ。バッチリですよ。ああ、楽しみ！

ブレイン・グレイ
ユーザーの皆さま、お待たせしましたっ（見捨てたとかいうなよォ…）。ついに、ついに我がブレイングレイが新作ソフトを出すんです。「胸ワクワクのアクションロールプレイングゲーム」。伝言板でも少しずつ内容を伝えていきますので、楽しみにしててください。

ボーステック
X68Kの『銀河英雄伝説』がいよいよ発売になります。グラフィックはビデオアニメのように最高。スクロールも高速でこれまた最高。音楽もMIDI対応でまたまた最高の出来になりました。操作もX68K専用にマウスオペレーションシステムを開発しています。

ポニーキャニオン
とうとう『AD&Dⓡプール・オブ・レイディアンス』が発売となりました。壮大な「フォーゴトン・レルム」の世界をファンタジーRPGで楽しむことができるなんて信じられない！　と思っている人がいるかもしれませんが、本当なんです！

ホビージャパン
第2次対戦末期のドイツと日本を舞台にした、戦略級爆撃・迎撃シミュレーション『戦略空軍』！
これは本物ですよ！　現在制作快調。1月26日全国一斉発売です。乞うご期待！
…はたしてキミは、日本を救えるか？

マイクロキャビン
皆さま、あけましておめでとうございます。今年も昨年に引き続きキャビンはとんでもなくすっごくなりそうだぞ！　さらに、さらにグレードアップしてみんなをビックリぎょうてんさせちゃうぞ！
というわけで今年もマイクロキャビンをよろしくお願いいたします！

マイクロネット
「…きのうも、おとといも、そのまた前も、もっともっと気の遠くなるような昔から我々は「ソフト完成の前日」という1日を繰り返しているんではないでしょうか？」「あたりめーだ！　次から次へとバグ出しおって。さっさと取れ！」ある修羅場の1コマであった。

リバーヒルソフト
あけましておめでとうございます。お年玉はもう使ってしまったかな？　MSXユーザーは『BURAI』のためにとっとけよ～。ところで今年もいろんな方面でがんばりたいけど、まずは1920シリーズが動き始めたお知らせを！　今年は、藤堂龍之介に会えるよ！

電脳学園III（サード）

トップをねらえ！

お待たせしました！　あのノリコが、カズミが、ユングが、ついにHゲームになって帰ってきたぞ。監督に庵野秀明、作画監督に窪岡俊之とオリジナルアニメと完全に同じスタッフでおくる『電脳学園III』は『トップをねらえ！』のアニメキャラがつぎつぎと脱いでくれちゃう超おいしいソフトだ。

パッケージイラストも美樹本晴彦の書き下ろし（左写真）と豪華。監督の庵野氏やゼネプロのスタッフは作画の窪岡氏に毎日のように「もっとHにしろ！」と吹き込む過激ぶりだ。空前のHソフトが店頭に並ぶその日は３月だ!!

話題の『電脳トップ』いよいよ、登場!

電脳学園III（サード）
トップをねらえ！
PC9801シリーズ　5D
PC8801SRシリーズ　3.5D　8800円〔税別〕
ゼネラルプロダクツ　☎0422-22-1980

『電脳学園II』はもうみんな解き終わったかな？　前作に比べるとクイズも多少難しくなっていたはずだけど、その分グラフィックもよりきれいになっていたから、きっとみんなも満足したことだと思う。だが、これで安心するのはまだ早い！　ゼネプロではもうすでに『電脳学園III』の製作に入っているんだ。いっそうグレードアップした『III』をクリアしないことにはまだまだクイズの王様を名乗るわけにはいかないぞ。

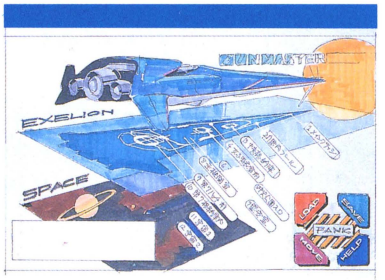
さて『Ｉ』では学校、『II』では首都高速と移動してきたクイズ合戦の場所。『III』ではアニメですっかりおなじみの大型戦艦「エクセリヲン」のなかがその舞台になる予定だ。ノリコ、おねえさま、ユングがでてくるのはもちろん、そのほかにも超大型マシーン兵器、グレート・ガンバスター（通称ガンマスター）なんてのも登場するらしいぞ。どんなストーリーになるのかいまから楽しみだね。

いままでのシリーズではクイズの分野は１種類にかぎられていたけども、『III』では問題を出すキャラクターごとに出題の分野も変わる予定。ユングはロシア・マルクス関係のクイズ、おねえさまは芸術やブランド商品などのお嬢さまクイズ、そしてノリコはマニアですらわからないようなスーパーおたくクイズを出すらしい。これは気合いを入れてかからないと、すぐに補習を受けさせられてしまいそうだね。とくにブランドの問題なんてパソコンユーザーにはなかなか苦手そうな問題。発売前にいろいろな下調べをしておいた方がいいかもしれないぞ。

セルの写真を見てもらえばわかるとおり、下絵の美しさも天下一品。アニメ版の『トップをねらえ！』と十分はりあえる描き上がりだ。このぶんだと、前２作をもしのぐすごいゲームになりそうだね。

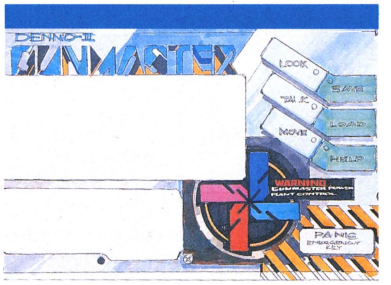
予約者には特製ステッカーがついてくるので、ほしい人は要チェックだぞ。

マップはエクセリヲンだ



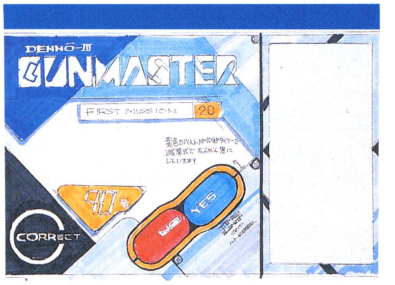
▲マップ画面ではエクセリヲンの全景がうつしだされる。立体的な構図がバッチリ決まってるね。３人はそれぞれどこにいるのかな!?

アドベンチャーシーン



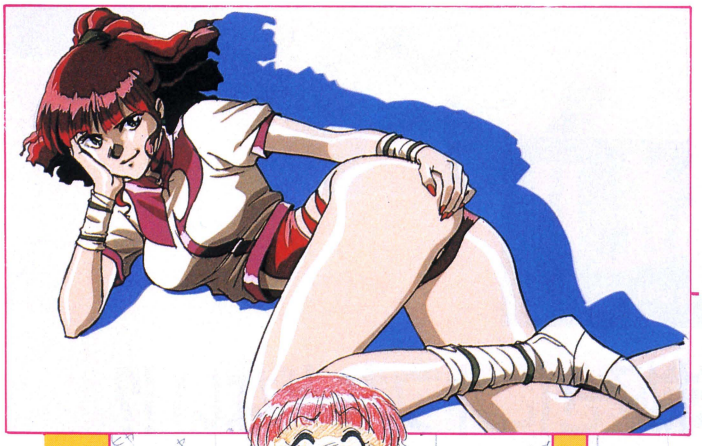
▲コマンドもより整理されて、遊びやすくなった。なかなかサイバーな感じがいいぞ。エクセリオンにはいったいどんなイベントが……

いざ勝負！　クイズ画面



▲前回のバイクのクイズ画面もよかったけど、今回も負けず劣らずカッコいいぞ！『III』のクイズはかなり手ごわいそうだから、がんばろう！

赤毛の天才ユング・フロイト

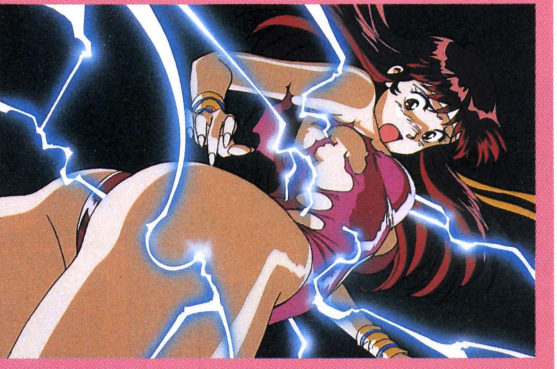


◀いかにも「ユングらしい」イラストがそろってるね。表情も豊かでなかなか見ごたえがあるぞ。注目はなんといっても92センチのゴーカイなバスト。黒いブラジャーの中身なくしてユングは語れない！

バラの女王様　アマノ・カズミ

おねえさまはイロっぽさ満点だ。もちろん設定は第5話以前のもの。第6話のおねえさまもなかなかしっとりしててよかったけど、やっぱりHゲームだから年は若いときのほうがうれしい!?

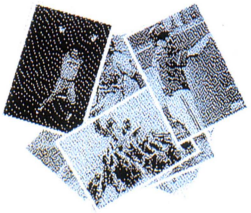
努力と根性!　タカヤ・ノリコ

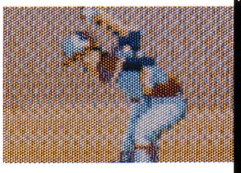


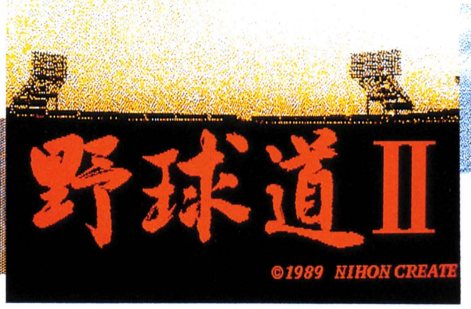
あいかわらずロリロリ体型のノリコ。おねえさまに比べるといくぶん子供っぽい感じがするけど、そこがまた大きな魅力でもあるのだ。主役のカンロク（？）で出てくる順番は一番最後になるらしいぞ。

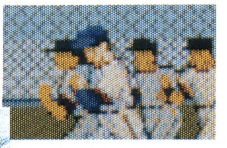
※ゼネプロでは、この『電脳学園III』のクイズ問題を募集中。くわしくは、168ページを見よ！

野球シミュレーション再び!!









シミュレーション野球を追求しつづける『野球道』がセカンドバージョンとなって帰ってきた。こんどは浪人モードがついたから、球団をクビになっても続けられるぞ。12球団のトップに立つのはタブチ、フジタ、それとも……キミ？

野球道II

PC8801SRシリーズ　5D　8800円〔税込〕

日本クリエイト　☎0729-96-1564
（タケルで販売）

IIの特徴をひとことでいうと、システムの細分化。前作と流れは変わらなくても、ユニフォームのアンダーシャツまで指定できるチームエディット、打撃、守備に基礎体力や意識教育まで入った練習メニュー、ドラフト候補や外人選手との事前交渉など、あらゆる項目やデータが増えている。それに成績不振で解任されてもゲームを続けられる「浪人モード」がついたおかげで、それこそ現実と同じように、エンドレスで球界人として活動できるようになったのだ！

でもその反面手間も増えたし、勝つために考えなくてはいけないことが増えたのも事実。好きなひとはこれでもいいんだろうけど、カルーい気持ちでリーグ戦をやりたいなら、このゲームはちょっとメンドーすぎる気がする。その代わり、野球マニアにはたまらないコリ方といえるだろう。

▲投手vs打者がアップで見られる試合モード

ワンポイントチェック

監督浪人などいろいろリアルでうれしいんだけど、手軽さがなくなったのが少しさびしいなぁ。

野球好きにオフなどない!?

チームエディットでプロ球団にへんしーん

チームを選んだら、つぎのエディットモードで改造してみよう。こんど変更できるのは球団名、選手名、ユニフォームに球団旗。なんとオリジナル旗をデザインできるんだ。またユニフォームにしても、アンダーシャツから帽子まで、ひとつひとつ選べるほどの凝りよう。

▲チームカラーはどれにしようかな

ドーム球場をつくって観客動員数をアップ

ペナントレース中に出せるコマンドもだいぶ増えたけど、とくにおもしろいのが新球場建設。ドーム球場を建設すれば、収容人数もイッキに6万人になるし、“ドーム効果”で観客動員数も自然にアップするんだ。でもコンサートはできないョ!?

◀小さい方が建設中ドーム球場

▶完成するまでには時間と資金がかかるんだ

優勝を占うキャンプは第1〜4クールに

おなじみ開幕前のキャンプは、高知、宮崎、沖縄、グアム、ハワイ、アリゾナの6カ所に。しかも第4クールまであって、弱点をとことんきたえることが可能になった。

▶練習は、体力が続く限り何回でも可能

▲こんどは打撃、守備などのコーチも登場

監督を解雇されても解説者でガンバろう

前作では、5年間という契約期間が決ってたけど、こんどはそんなに甘くない。ペナントレース終了時に毎年契約更新チェックがあって、チームが低迷し、球団からの信頼度が下がってると、解雇されてしまうのだ。そーなると、つぎの契約更新時までは「監督浪人」としてのシビアな生活が待っている。

浪人中にできることは、TV局の解説者、球界ネタ本の出版・雑誌連載、球団への売り込み、野球教室での指導など。うまくPRしないと何シーズンも浪人が続いていくぞ。

SOFT EXPRESS

ジャーン！　『グラディウス』で僕らのドギモを抜いたコナミの新作、『スペースマンボウ』の登場だ。MSX2対応の美しいグラフィックとなめらかなスクロールが最高だ！

超古代文明から太陽系を救え！

スペースマンボウ

MSX2　R　6800円〔税別〕
コナミ　☎03-264-5678

どうしてMSXでこんなすごいゲームができるんだ!?『グラディウス』が発売されたとき、こう叫ばなかったMSXユーザーがいただろうか？　そしていま、『グラディウス』をはるかに越える新作、『スペースマンボウ』が登場だ！

今回の対応機種はMSX2ということで、画面の表現力がすばらしい。そして圧巻は縦・横・斜めのスムーズなスクロールだ。

超古代文明遺跡の発掘で、調査を侵略とまちがえた機械文明が太陽系に最終兵器（マンボウ）を向かわせた。マンボウを防ぐのは、古代遺跡から発見された設計図をもとに開発されたマンボウーJで遺跡の地下からワープゾーンを通ってマンボウを攻撃するしかない。

さあ、出撃せよ！　太陽系を救え！

ワンポイントチェック

さすがコナミのシューティング。難易度も低めに設定してだれにでも楽しめる好ゲームになっている。

アイテムカプセルを取ってパワーアップだ！

敵を倒すと、アイテムカプセルが出現することがある。適確なパワーアップは『スペースマンボウ』攻略の近道だ！

◀地上攻撃用ミサイル
◀ワイドショット
◀攻撃用のユニット
◀画面の敵を一網打尽
◀ショットの威力UP
◀ニードルショット

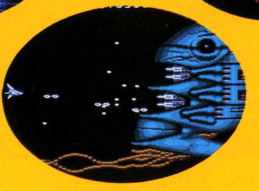
◀ニードルショットは一点集中型の攻撃に有利だ！
◀ワイドショットは多方向へ攻撃ができるから便利！

ボスキャラは甲殻類系型メカだ！

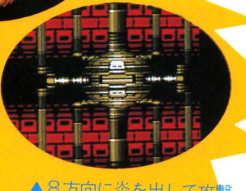
◀大きな爪を振り下ろして攻撃してくる。いきなりで驚くぞ

◀2本のレーザー光線で攻撃してくるザリガニ型メカ。うまくよけよう

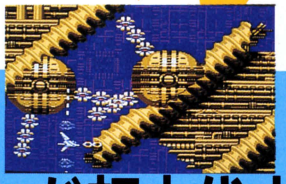
▲中央の口が弱点。攻撃はオプションユニットと地上攻撃用ミサイルで決まり！



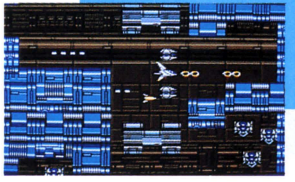
▲腹部のシャッター3カ所のうち、ふたつが武器でひとつが弱点だ

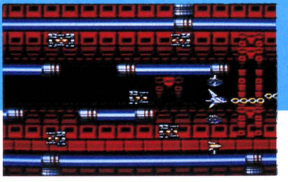
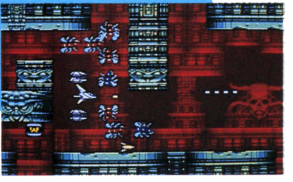


▲8方向に炎を出して攻撃してくるボスキャラ。なかなか手ごわい敵だ



これが超古代文明遺跡の内部だ！



『機動戦士ガンダム・MSフィールド』でおなじみのファミリーソフトが贈る新作、今度は『装甲騎兵ボトムズ』だ！　君はあのＡＴ（アーマード・トルーパー）に乗りこみ、反乱軍のたてこもる宇宙船にたったひとりで潜入しなくてはならない。果てしない戦いの先に見えるものはいったい何か？

ブラックユニコーン最後の一匹の戦い！

装甲騎兵ボトムズ
ブラックユニコーン

PC8801SRシリーズ　5D　7800円〔税別〕
ファミリーソフト　☎03-924-5727

「ブラックユニコーン」。高い戦闘能力で知られた部隊だったが、敵の奇襲をうけ全滅、生き残ったのは俺ひとりだけだった。俺は傷がなおるとすぐ任務をいい渡された。戦艦「サアメント」にたてこもった反乱分子を始末しろ、との命令だ。まったく人使いが荒いぜ……。

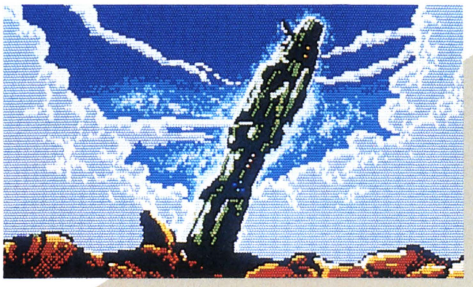
というわけで『ボトムズ』である。いままでこの世界を背景にした小説やビデオが出てるけど、このゲームもそのなかのひとつだな。

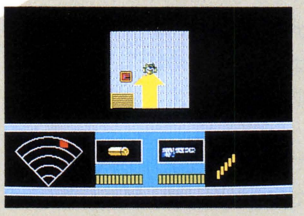
ゲームは平面マップ移動で、戦闘になると画面が切り換わる全30面のアクションゲームだ。艦内は迷路状に入りくんでいて敵のＡＴが警備についている。かわして進むなり、戦って道を開くなりして出口を探してくれ。通路にはエネルギーパックや弾薬が置いてあったりするので、うまく利用して戦いに生き残っていこう。

ある場所には固定キャラがいて、彼らとは必ず戦うことになるのだが、彼らとの会話によってこの作戦の真の姿が……。

ワンポイントチェック
ディスクアクセスのスピードの遅さに不満が残るが、ファンの思い入れでカバーする!?

これが戦いの舞台となる「サアメント」だ

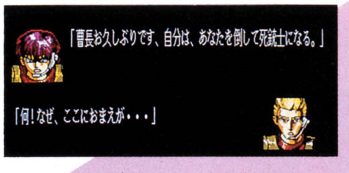


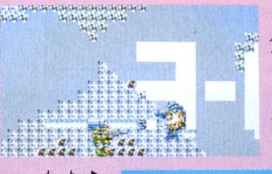


▲艦内は見通しが悪いぞ。うかつに動くとすぐに敵にぶつかってしまう。あっとアイテムだ、ラッキー

◀外に出てしまったか、まわりが良く見えるぜ。なんて思ってたら敵のおでむかえだ。３人がかりとは卑怯だぞ！

戦闘につぐ戦闘、そしてその先に見たものは…



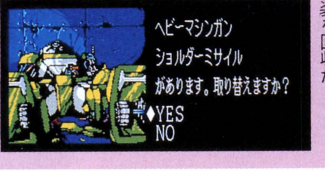


◀くらえ、ショルダーミサイル！　ガガーン（やられた音）

▲生きていたのか？　何だって、俺を倒すだと？　なぜだっ！

▲戦闘開始！　殺るか殺られるか、ふたつにひとつ。逃げるわけにはいかないぞ！

▶青い空、白い雲。たまには外に出るのも健康的でいいかな



◀壊れたＡＴから武装を回収だ

『アークス』など、ウルフ・チームのゲームをプレイしたことのあるキミにこそ、プレイしていただきたいゲームがこれ、『あーくしゅ』。いままでのゲームのパロディがたくさんちりばめられていて楽しいことうけあいだ。

人気ゲームのパロディあふれるAVG登場

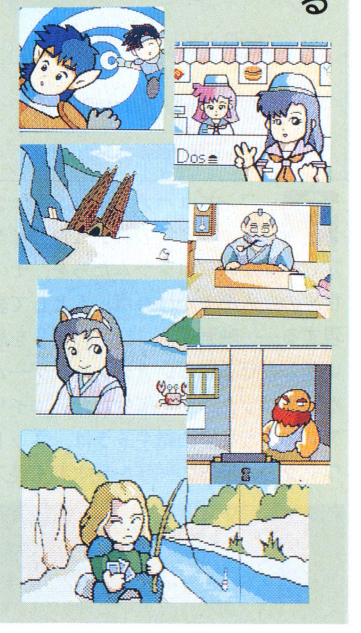
あーくしゅ

PC8801SRシリーズ 5D / MSX2 3.5D 6800円〔税別〕

ウルフ・チーム ☎03-5273-4795

▲画面上をクリックするとメニューが開く。戦闘もコマンド選択で行うのだ

全編にあふれるパロディの嵐



『ヤシャ』から『アークスII』までのゲームをパロディにしてまとめた『あーくしゅ』は、コマンド選択式のアドベンチャーゲーム。

プレイヤーは、『アークス』にご登場の“じえだ”と、『アークスII』の主人公“ピクト”のふたりを操ってお話を進めていくという、ふたり同時プレイ方式。

時と場合によって、ふたりをうまく使い分けないと、すんなりゲームが進まないところもあるから気をつけてね。

では、お話のさわりだけちょっぴり紹介しま～す。なかよしのじえだとピクトは、モンスター退治の旅の途中で、山賊に出会うの。この山賊のおじさんは、『アークス』の旅のキャラバンにいたおじさん。おじさんと話したあとで、ふたりは『アークス』の金竜に会いに行くのだ。そして、時代を行き来したため時空にひずみを起こした、3本の聖剣と、歪んだ時代に消えた仲間を捜しに、ふたりは旅立つのである……。

というわけでぇ、ふたりはいろんな所へワープするんだけど、場所も戦国時代の日本や、バルセロナなど、やっぱりおなじみのゲームを思い出させてくれちゃうのだ。まぁ、しっかりストーリーを追うもよし、いくつぐらいパロディが見つかるか数えるのもよし、とくにファンは必見だよね。

ワンポイントチェック

18画面分のデータストックが可能で、ゲームを進めながらも過去のメッセージが見られる機能付きだ。

追加シナリオ完成。新たな歴史をつくろうぜ

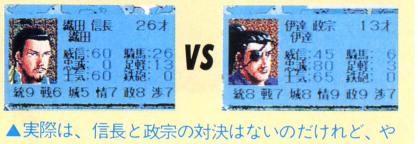
斬・シナリオコレクションVol.1

PC9801シリーズ 5D / 3.5D 4200円〔税別〕

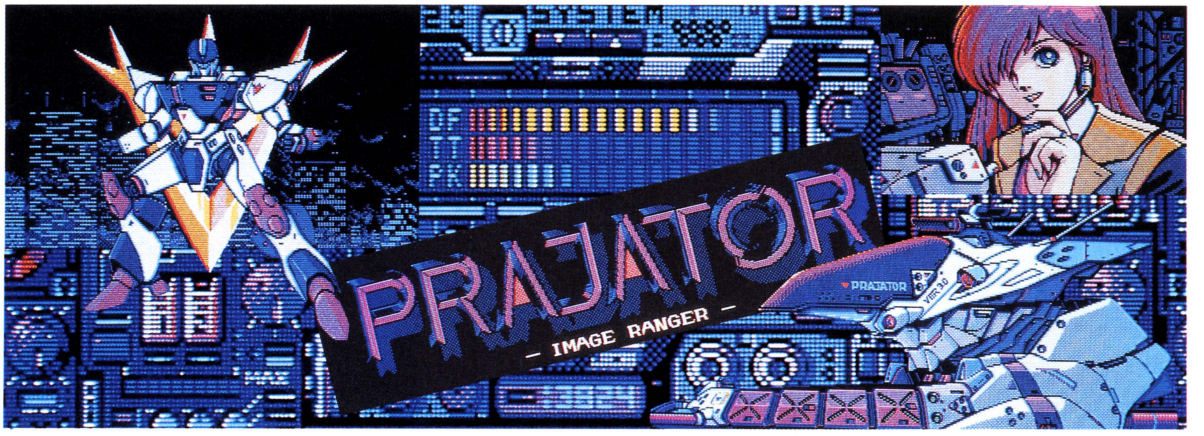
ウルフ・チーム ☎03-5273-4795

戦国ライブシミュレーション『斬』をプレイしているキミに朗報！ 『斬シナリオコレクション』が出たのだ。これには新しいシナリオが2本用意されている。“関ヶ原合戦前夜”と、戦国時代を通して登場するすべての有名武将が登場する架空シナリオ“陽炎の時代”。歴史にない対決がキミの手でプレイできるぞ。

▲豊臣2代目の秀頼と家康の戦い！ 夏の陣で豊臣は滅んでしまったけど、ゲームでは勝たせたいな



▲実際は、信長と政宗の対決はないのだけれど、やっぱり気性の激しいふたりを戦わせてみたいよね



ネットワークに侵入する不正プログラム"ラウンド・ギア"と戦うべく開発された、防衛用ラウンド・ギア……それが、プラジェーターだ。目に見えないプログラムどうしの戦いをロボットに見立てて視覚化した、ユニークな近未来アクションゲーム。イメージの世界で、思いきりスリリングな戦いが始まる！

ついにベールを脱いだサイバーアクションゲーム!

プラジェーター

PC8801FHシリーズ　5D　7800円〔税別〕

エニックス　☎03-366-4345

コンピュータ・ネットワークを、ひとつの異次元世界と想定し、なかのプログラムたちを、その世界の住人あるいはロボットとして表現する……映画「トロン」のノリを思い起こさせる新しいアクションゲームが、エニックスから誕生した。エイリアンのような姿の敵キャラは、ネットワーク内の世界の秩序を乱す不法侵入者たち……すなわちコンピュータ・ウイルスやハッカーによる不正プログラム。そして彼らを迎え撃つ戦士プラジェーターは、いわゆるワクチンだ。

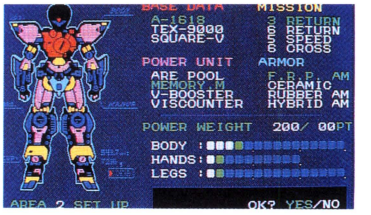
ゲームは3ラウンドごとのステージで構成される。ステージごとにパワーアップしていくシステムだ。与えられたポイントを3つの能力に振り分けて、独自のプラジェーターを育てていく楽しみも見逃せないね。

キーボードをたたくプレイヤーが、いつしかコンピュータ内の異次元に取りこまれたような錯覚をおこす……そんなシュールな近未来感覚は、これまでになかった新しい魅力だぞ！

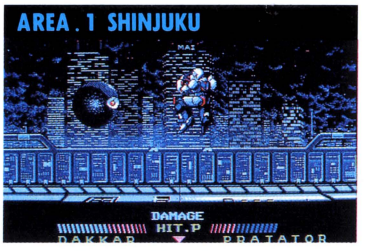
ワンポイントチェック

敵の攻撃は、それぞれ個性的で多彩。キャラの大きさ、動きのよさは二重丸のアクションゲームだ。

自分だけのプラジェーターをつくれ!



▲与えられた追加ポイントを、装甲、パンチカ、キック力に振り分ける。キミならどうする？

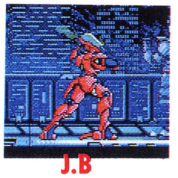


敵キャラ・DAKKER

▲巨大な目玉おやじ。目をつむって力を貯めているあいだに、ガッツンガッツン蹴飛ばせ！

DAMITEL

▲目玉おやじとコイツに連勝すれば、ボスキャラと戦える

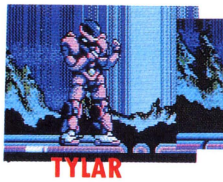


J.B

▲エリア1のボスキャラ。ヒューマノイド型ロボットだ。

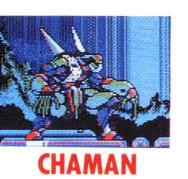
敵キャラ・ZL

▲見た感じは、なかなか装甲の堅そうなキャラだね。でも、どこかにかならず弱点があるはず



TYLAR

▲キック、パンチともに、あなどれないヤツだ。ガンバレ！

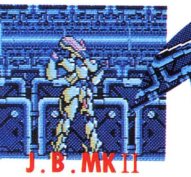


CHAMAN

▲さすがボスだけあって、いちばん不気味な風貌である

敵キャラ・NINJA

▲出たぁ！ 忍者！ 刀に手をかけると、目にもとまらぬ居合抜きで斬りつけてくるぞ！



J.B.MK II

▲エリア1のボスのバージョンアップ・タイプ。強いぞ！

ZEPHYR

▲剣のような右手でガコンガコン頭をなぐる。イタイよ！

昔から謎解きの達人は、なにより人間心理を読む達人だった。事件とは、そして人生とは、つねに人と人との

コンサートの夜。

心の綾が複雑に紡ぎだすもの。揺れ動く人間心理をシミュレートする新時代のＡＶＧ、登場！

事件は起こった!

ミスティブルー

PC8801SRシリーズ 5D 8800円〔税別〕

エニックス　☎03-366-4345

だれの人生も、その人ひとりの作品ではない。まわりの人びとの思惑や感情の動きに左右されて、思いがけない展開をするものだ。人間の一生ってのは、他人との心理ゲームの繰り返しなのかもしれないね。

そんな人生の機微をかいま見せてくれるのが、エニックスの新作『ミスティブルー』。友人とのなにげない会話でも、相手の気分を損ねるような不用意な発言をしたために大事な情報が手に入らなかったりと、心理シミュレーションっぽい展開が新鮮なＡＶＧだ。いつも人を怒らせてる無神経なヤツには、こんな繊細なゲームは解けない！

殺人事件の容疑者にされた和哉、そして彼を取り巻く学生時代の友人たち…。時にへだてられた彼らの友情は、はたして和哉を救えるだろうか？　もちろん、それはキミの腕しだいなのだ。

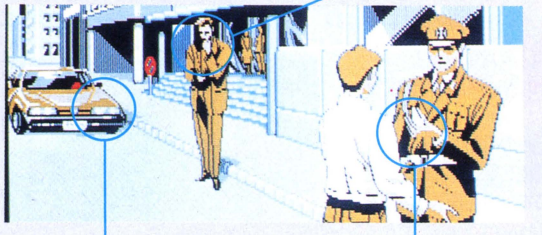
ワンポイントチェック

全コマンド手あたりしだい実行型のＡＶＧとは、ひと味もふた味もちがう、とても繊細なＡＶＧだ！

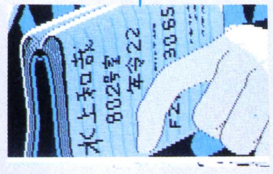
「見る」情報はズームでキャッチ!

「見る」というコマンドを選ぶと、画面上の人や物に番号がつく。で、見たい対象の番号を選ぶと、その部分がズームアップされて、メッセージが出るという仕掛け。なかなかオシャレ！

◀まんなかの人物を指定すると、ほら、顔がアップに



▲車をアップにしてみた。おや？ダッシュ・ボードに何かあるぞ！



▲警官の手もとを見ると、メモに自分の名前が書かれているのを発見！

相手の感情が話しの展開を左右する!

▲ニッコリ笑うと、感情のグラフもアップ！

▲さて、この表情は？相手の顔色を見て慎重にコマンド選択

◀やば！　ヘタなことをいうとグラフが急降下するぞ

◀事務所の連絡先しか教えてくれなかった。機嫌がいいと自宅の電話番号を教えてくれるのに……。やっぱ、とちゅうで怒らせたのがマズかったよな。今後の展開にひびきそうだ

やっぱりね、と思わず納得してしまうのがアートディンクのソフト。とにかく個性が強い。鉄道といいロボットといい、とにかくプレイヤーに「ものをつくる」ことへの喜びを味あわせてくれる。『ファーサイドムーン』もそのコンセプトに基づいたゲーム。戦闘機を設計・開発し、異星人と戦うSLGだ。前作『地球防衛軍』に比べ、より進化した開発機能を初め、完成度の高いSLGに仕上がっている。ファン必見のソフトだぞ！

地球防衛軍Ⅱ、フルメタル感覚で登場！

地球防衛軍Ⅱ
ファーサイドムーン

PC9801シリーズ{5D / 3.5D} 9500円(税別)
アートディンク ☎0474-77-7541

プラモデルやラジコンに夢中になった人ならわかると思うが、「ものをつくる」というのは、もっとも男ゴコロをくすぐるコンセプトである。アートディンクの『ファーサイドムーン』でもこのへんの事情は同じ。このゲームのエッセンスはプレイヤーが戦闘機を自作することにあると思う。具体的にいえば、まず「ハードウェア工場」で戦闘機に搭載する各パーツを選択し、「ソフトウェア工場」では戦闘機の行動手順を指示する。ハード、ソフトの両面から自分の戦闘機をつくりあげ、月、火星、木星、土星の4つの星にいる敵を全滅させれば戦いは終わり。

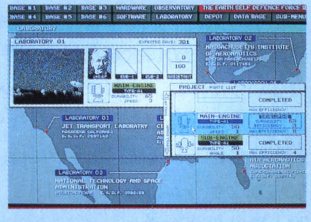
とはいえ、ここまでの過程には並々ならないものがある。戦闘機の性能をアップさせるために「搭載部品研究所」で研究・開発に励まねばならないし、敵基地を制圧するためには空中戦のほか地上戦に勝利を収める必要がある。ファンにとっては手ごたえ満点、まさにハードシミュレーションというにふさわしい硬派のSLGといえる。

ワンポイントチェック

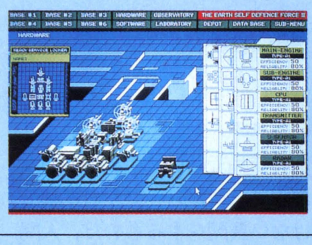
前作に比べ、ビジュアルが大幅にグレードアップ。同社ではこれをフルメタル感覚といっておるな。

ハードウェア開発と機体設計

機体パーツの開発から戦闘機の設計・組み立てまで。初めに部品ありきなのだ。



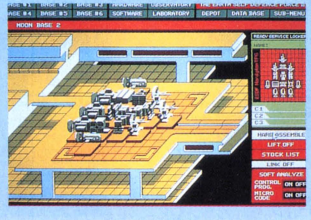
◀各地にある研究所にて開発要員を選び、研究班発足



◀機体設計。設計図はデータベースに保存可能

ソフトウェア搭載と機体製作

開発した機体にさらに行動手順をインプット。"頭のよい"戦闘機にしてくれ。

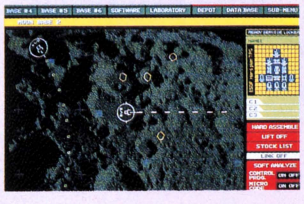


◀発射。機体と行動手順をデータベースより呼び出す

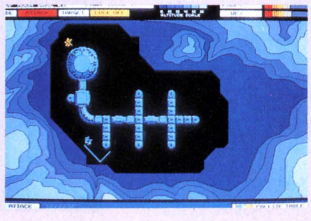
◀詳細指示画面。より細かな行動手順をインプット

そして戦闘機は飛び立つ 4つの敵基地を撃滅せよ!

戦闘には空中戦・地上戦のふたつのモードがある。空中戦で敵戦闘機を撃破し、地上戦ではボーンと呼ばれるロボットを降下し、敵基地を制圧。正念場だ！



◀光子砲を発射。レーザーが宇宙空間を切り裂く



◀基地攻撃。敵もロボットを繰り出してくる

◀敵戦闘機と遭遇。ハード、ソフト両面の戦いだ！

1944年6月ヨーロッパ上空。ベルリン爆撃に出撃したわれわれを待ち受けていたのは、決死の覚悟のルフトヴァッフェの戦闘機群だった。敵機発見！　雲の切れ目より敵フォッケウルフが猟犬の如く襲いかかる――ホビージャパンの『戦略空軍』は、第二次大戦末期を舞台にした迫力の戦略爆撃ＳＬＧだ！

日本初の戦略爆撃シミュレーション登場！

戦略空軍

ＰＣ9801Ｖシリーズ〔5D/3.5D〕8800円〔税別〕

ホビージャパン　☎03-354-9341

ホビージャパンの『戦略空軍』は日本では初めての戦略爆撃を扱ったＳＬＧだ。まず、そのおもな特徴をあげれば、

①施設（工場など）への爆撃をメインに据えた戦略爆撃ＳＬＧである

②枢軸軍、連合軍の両方からのプレイが可能。枢軸軍からすれば「どうすれば本土爆撃を阻止できるか」が課題であり、連合軍はその反対とそれぞれの立場からプレイすることができる

③オリジナルな機体を設計して実戦に参加させることが可能

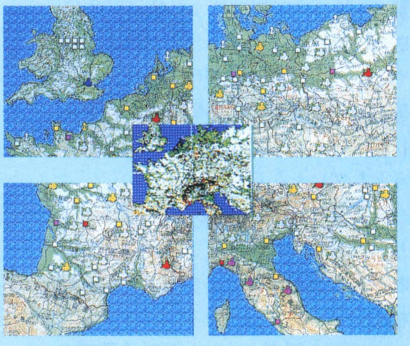
といった具合。

まず①について説明すれば、各施設をいかに破壊するか（守るか）がゲームの焦点となっている。石油工場など都市８施設、都市外３施設の爆撃目標がそのまま、枢軸軍の航空機生産や開発（③など）に大きな影響を及ぼすわけだ。また、②では（攻守ところを変え）立場を変えることによって、まったく別の展開をシミュレートすることができる。ボード版ＳＬＧではこのような異なった立場を設定するのはままあることながら、コンピュータ版では珍しい。さすがにボード版の老舗である同社らしい発想である。③については、もはやいうことはありません。ジェット戦闘機でも飛ばしてドイツ（日本）の空を守ってください。ということで、最後に。シナリオはふたつ用意されている。ドイツ本土、日本本土それぞれの戦いが可能だ。

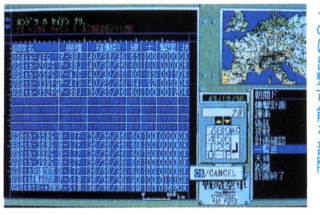
ホビージャパンオリジナル期待作だ。

出でよ！　ルフトヴァッフェ、ドイツの空を守るのだ！

まずは右マップをご覧あれ。限りなく本物に近いマップが４枚分で全ヨーロッパを表している。いかにも、と思わせるところがボード版に手慣れたホビージャパンらしいところ。なお、不幸（？）にしてイベント（上陸作戦）が起こると、マップ上に矢印が表示、ドイツ側は一挙に敗色濃厚になる。要注意のこと。



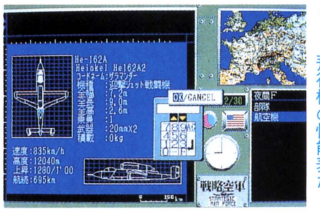
◀迫力の戦闘画面。実機とほぼ同じ比率で表示



◀各部隊の状況。ＯＫとあるのは出撃可能な部隊

◀マウスクリックで都市、施設の状況を参照できる

◀プレイの展開によって起きるイベントの上陸作戦！



◀やっぱりこれがなくっちゃ！　飛行機の性能表だ

このビジュアルに見覚えのある人は多いだろう。そう、同人ソフト界を席捲した正統派ソフト『オペレーションL』がいま、大きくバージョンアップして帰ってきたのだ！

同人ソフトからプロソフトへ進出!!

オペレーションL

PC8801SRシリーズ　5D　4800円〔税込〕

タケル事務局　☎052-824-2493

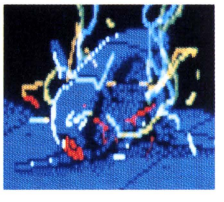
AD2020、二大巨大国家がその内部崩壊により経済戦争に破れ、その地位を奪われて15年。いまや肥大化する軍事経費によって経済的破綻をむかえつつある両国は、局面を打開するため力による巻き返しを計ろうとしていた……。

RPGには極めてありがちなストーリーが必ず存在する。ドラゴンに捕らわれたお姫様を助ける勇者の物語。機械の帝国を操る狂ったマザー・コンピューターを倒すべくひとり赴く英雄の物語。とかいうように。つまり「何らかの者と戦い」そして「最終目的を果たすために最強のボスキャラと戦う」という基本フレームがある限りRPGをそのストーリー上から差別化するのは非常に困難なのだ。だから、その基本を十分におさえたうえで、このゲームはグラフィック、操作性、画面レイアウトなどを徹底的にチューンナップしたRPGであるといえるだろう。お買得だぞ。

ワンポイントチェック

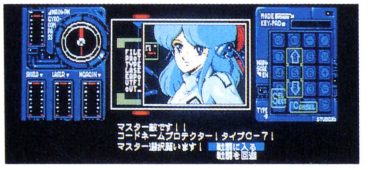
プロに負けない完成度の高さ、値段の安さ。これにつづく同人ソフトがどんどん出てもらいたいもの。

キミの愛機はこれだ



強いぞ（笑）

頼れる賢い相棒がいるぞ



▲ゲーム中のあらゆるインフォメーションは、アンドロイドのエレミが与えてくれる

敵はリアルタイム攻撃だ

▲どの攻撃をしかけるか素早くコマンド入力しないと、敵はガンガン撃ってくるぞ

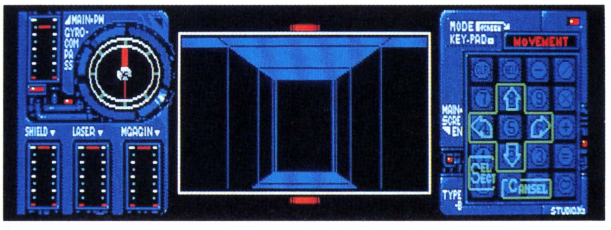
重要な情報は仲間に聞け

▲広大な3D迷路のなかには仲間が潜んでいる。彼等を救い出すことも任務だ！

方向音痴でも大丈夫

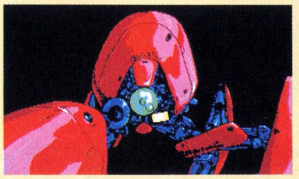
▲当然オートマッピング機能搭載だ。これさえあればウィズも楽チンだったのに……

これがメイン画面。つまり君のコックピットだ



各ゲージを紹介しよう。
左上・メインパワー
横・ジャイロコンパス
左下・シールドパワー
レーザーパワー
キャノン弾体数
右上・移動選択キー
右下・セレクトキー
横・キャンセルキー
とこれだけある。

ブラザーのタケルのみで1月20日から発売するぞ！



このゲームは、ご存じの様に福袋の同人ソフトコーナーでいちど紹介したものだが、その高度な完成度からついにプロソフトとしての販売が決定したというわけだ。コンピュータゲーム界のサクセスストーリーなのだ。

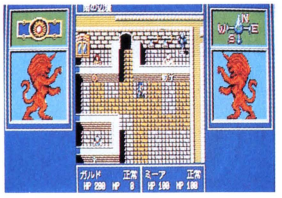
RPGはオーソドックスなほうがいい

バルバトゥスの魔女

PC8801SRシリーズ 5D 7800円〔税別〕
アーテック ☎03-904-0440

最少限におさえたオーソドックスなＲＰＧに仕上がっている。物語は、バルバトゥス諸国にある小さな村の子供ガルドとミーアが、予言に従い魔王を倒しに旅立つ、というもの。ファンタジーの世界を存分に堪能してほしい。

このゲームは、ストーリーを重視しているため、同行人やアイテムを

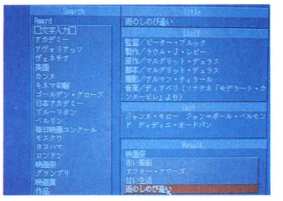


1枚に1500本分のビデオ情報が満載

史上最強のビデオバイブル

FM-TOWNS CD-ROM 4800円〔税別〕
システムサコム ☎03-635-5145

主婦と生活社発行の『史上最強のビデオバイブル』が、そのまま1枚のＣＤ-ＲＯＭに収録されているカラー画像データベース登場。



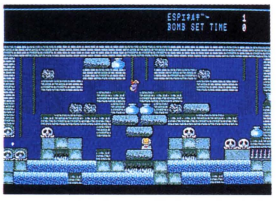
検索機能にすぐれ、シネマファンは必見。1500本分のビデオ情報が詰まってて、この価格はうれしいね。

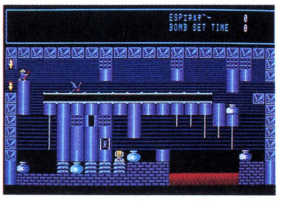
おどろおどろしいパズルゲームなのだ

魔宮殿

MSX2 3.5D 6800円〔税別〕
ソフトスタジオWING ☎0975-32-3929

光明殿にある８つの宝玉を、魔王ガザールが８つの魔界に隠してしまったために、そこは恐ろしい魔宮殿と化してしまった……。おどろおどろしい雰囲気だけど、じつはパズルゲーム。主人公は、弘法大師。魔物をかわしたり、物体移動や封印剝脱などの法力をビシバシ使って、宝玉を取り返してね。



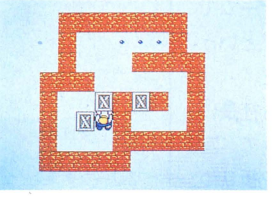


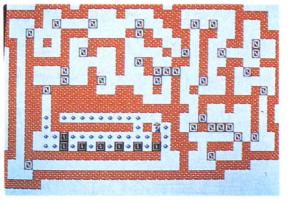
『倉庫番』がパワーアップして再登場

倉庫番パーフェクト

MSX2 3.5D 6800円〔税別〕
マイクロキャビン ☎0593-51-6482

10万本以上売れたといわれるパズルゲームの金字塔『倉庫番』が、７年ぶりにパワーアップして帰ってきた！ 倉庫の数は306。倉庫にある荷物を所定位置にひとつずつ片付けていくという、おなじみの簡単なルールだが、頭は思いきり使うぞ。半年で解ければ、キミは天才!? なお、エディット機能付きだ。





最悪刑事復活、第２弾も型破りで大活躍！

刑事大打撃 II
— 史上最大の犯罪 —

PC8801SRシリーズ 5D 7800円〔税別〕
ファミリーソフト ☎03-924-5727

日本警察史上最悪の刑事"大打撃"が構想も新たに帰ってきた…そう、２年前に出た型破りのアドベンチャー推理ゲーム『大打撃』の第２弾ってわけだ。グラフィックは150シーン以上。ゲームの途中に入る、やくざやＦＢＩとのバトルシーンやいたこを使って証人の霊を呼び出すシーンなど楽しさ満載。

トホホ、野球監督の苦労が身に染みるぅ

野球道

MSX2 3.5D 7700円〔税込〕
日本クリエイト ☎0729-96-1564
（タケルで販売）

プロ野球チームの監督となって指揮をとる、本格的野球シミュレーションゲーム『野球道』のMSX版が出たのだ。試合のかけひきはもちろん、ゲームのオーダー、記者との付き合い、シーズンオフのトレード、ドラフト、キャンプでのチーム強化など監督さんのやることがたくさんあってリアルだぞ。

送ってくれば 必ず 掲載！ コンプご自慢のページだぞ!!

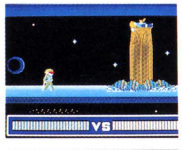
ゼネラルプロダクツの 同人ソフト自由自在

わはははははは。まさかカラーのしかもフロントページに進出するとは思わなかっただろう。今回からパワーアップしてまたまた始まりだい。

ピンからキリまであるのはもちろん承知之助でござる。プレイしてる時間よりディスクアクセス中に居眠りしてる方が長いってのも、そりゃザラだ。でもいいじゃん。ソフトを編集部まで送ってきて、自分（と自分のソフト）を売り込もうとする根性を少なからず持ってるワケだから、掲載してあげたって、こちらはなんの後悔もないわけよ。当然スペースに限りはあるから、狂ったように送られてきたら２カ月の順番待ちだ！　なーんてこともあると思うケド、あきらめずに待ってれば必ず載るぜ。ジャンルもなんにもこだわらないけど、ふたつだけ条件がある！　ひとつ、著作権を守るコト！　他人のフンドシでスモウを取って何が楽しいの？　ふたつめはゲームとしてちゃんと成立していること。BASICで組んだゲームでもＯＫだけど〝人を楽しませる〟という精神が欠けてるものはお断りだ。

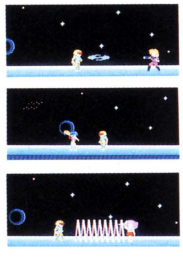
このふたつを守ればあなたも社長になれる！　かもよ。とゆーわけで、宮尾すすむと日本の社長の復活を祈りつつ今回は終わるのだった。

グループちょんまげ



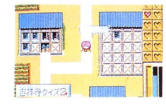
ＬＩＮＮＡちゃんの事件簿

舌の根も乾かないうちにいきなりアニパロゲームを紹介するとはビックリだろう。でもこのゲーム、なんというか思わず許しちゃうアクションゲームなのだ。



このソフトは、ＰＣ8801ＳＲシリーズ用だ。操作はカンタンでもゲームはムズイぞ。送料込みで1400円だ。

砂の嵐出版局

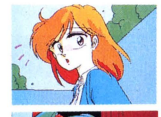


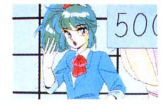
吉祥寺クイズ２＋

変だぞ。クイズかと思えばアクションかと思えばＲＰＧ…。変だぞ。

クイズに答えて経験値かせぎ、アクションでボスキャラと対決！　要MS-DOS、要640KBのPC9801シリーズ用ソフトだ。定価500円。

POPソフトウェア



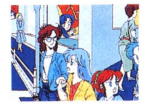


ラストピース・１

超美麗なグラフィックがご自慢のアドベンチャーゲーム。もうちょいユーザーフレンドリーにしないとゲームが進まんぞ！

ラストピース・２

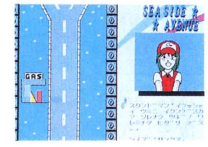
ビシバシ磨きがかかってますますコーフンのグラフィック。でもあいかわらずムズいなあ。



行動選択式のＡＶＧ。行動をまちがえるとすぐゲームオーバーだ。ＰＣ8801用とＰＣ9801用が出ている。Ｘｉ用もパートｉだけはあるぞ。1400円。

このソフトに限らないけど、ソフトについて問い合わせるときは、機種やメディアをしっかり確認しよう。

SYSTEM-BOY

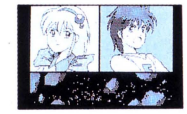


すごくのん気なドライブゲームだよーん。

数多くのキャラと会話も楽しめるADVモード！

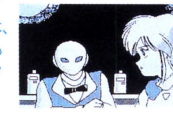
Sea Side Avenue

ここのサークルさんはとってもアクティブで好感バッチシ。上記のソフトはＰＣ88ＳＲ以降用だよ。



おちゃっぴープリンセス

これはＰＣ88用のＡＤＶ。まえにも一度紹介したよね。グラフィックはそこそこいいけど、もうチョイとテキストにこだわった方がいいだろね。笑えないギャグはつらいぞ。



NOCTURNE

ＭＳＸ2用のＡＤＶ。お得意のモノクログラフィックがさえてるよね。ディスクアクセスが遅いのは、ＭＳＸ2の弱点かな。でも数少ないＭＳＸの同人ソフト、ガンバレ。

残念ながらSYSTEM-BOYさんのソフトは通販してないのだ。どーしても欲しい君はイベントを回るしかないだろうなあ。う〜ん、くやしいぞ。

ここに応募するための 鉄のオキテ

送り先は〒102 千代田区九段南４-７-16市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク・同人ソフト自由自在でレッツＧＯ！係　までだっ!!　優秀なソフトはバージョンアップしてタケル等で販売するチャンスが!!『オペレーションＬ』も近日発売だし、後に続くのは君しかいないってわけだ。あと、たのむからつまんねーソフトは送ってくるなよ。んじゃまた。

※このページのソフトに関するお問い合せはゼネラルプロダクツ（☎0422―22―1980）まで

大河ロマン小説「燃える編集野郎・第二部」　神田は悲しかった。本当の友人だと信じていた浜田に裏切られたのだ。口が上手く、その弁舌から多くの人を騙すのを常としていた浜田の正体を、神田は知らなかったのである。「所詮、本の編集屋なんてそんなモンだ…」そう悔やみながらも、神田はある一つの決心をしていた。大いなる野望への一歩を今、踏み出したのである。続く

■日本パソコンゲーム大会

1990/5/4.5

Progress Report vol.1

この連載を読めばパソコンゲームの未来が見える!?今年のゴールデンウィークを熱狂させる「日本パソコンゲーム大会」にむけて、コンプティークが全面協力して贈る超豪華リレーインタビュー。その第一弾はただいま『BURAI』で絶好調の飯島健男氏。大会の予行演習とばかりにガンガンしゃべってくれたぞ。

流行をつくるのは女の子。だからブライもそうつくった

――どうですか？　ブライの売れ行きは。

飯島　まあまあ。いやあ、先日渋谷のお店に行って「ブライは売れてます？」って店員に聞いたの。そしたら……。

――そしたら？

飯島　「ええ、まあ…」と口ごもるんだ。そんで「でも、いまはこれですよ」といって僕に見せたのはエルフの『ドラゴン・ナイト』!!　ガチョーンときたね。よく見ると他の店員はその『ドラゴン・ナイト』を両手いっぱいにかかえて「うわあ、もう置くとこがないぞ！」と走り回ってるし。

――やっぱアダルトソフトですかねえ。

飯島　アダルトソフトは、売れるといってもユーザー層の限られた市場だし、さっきの店も極端な例だとは思うけどね。全国的に見ればブライの方が売れているという自信もあるし。

――パソコンゲームがメジャーに成り得る方法論として、何かお持ちですか？

飯島　あのね、この前ブライのイベントをやったとき、本当に女の子がたくさん来たの。コンプの読者の95%が男、ログインに至っては99%が男といわれるこの世界で、なんといっても20%も女の子が集まったのはやっぱりすごいことだよね。

――でもそれは計算どおりなんでしょ。

飯島　そそそそそ。世間で流行をつくっていくのは女の子だからね。そこでパソコン業界全体が失っている〝一般性〟を見い出せたらと思ってるんだけど。

――たとえば荒木伸吾さんなんだ。

飯島　ＳＨＯＷ-ＹＡとかね。ハードもソフトも両方なんだけど、メーカーはなんの仕掛けもせずにその商品を一般の人に売ろうとしている。努力をおこたってるのに、そんなの売れるわけないでしょ。だから僕はソフトの部分から一般にアプローチしてみたんだ。でも難しいのは、一般性をめざすといまのパソコンユーザーからはそれを理解してもらえなくて。なかなか……。

――でも、まだまだやり続けるんでしょ。

飯島　もちろん。より多くの人が楽しめるゲームをつくれなきゃゲーム作家じゃないよ。

電話で参加申し込みできるぞ。こりゃ便利！

0422-22-1980（ゼネラルプロダクツ）　AM11：00～PM20：00まで

日本パソコンゲーム大会には電話１本で参加申し込みが可能！　受付の者に『第一回日本パソコンゲーム大会』に参加希望とお伝えください。その場で予約登録され、後日、くわしい申し込み書、振替用紙が急送されますので１週間以内に参加費用をお振込ください。先着1500名のみ受け付けします。お急ぎください。

５月４・５日、東京日野市民会館にて

参加費・本大会２日間のみ……7800円

合宿代込み……15800円

なお合宿は500人限定です。ご注意ください。またパソコン通信グループ、同人ソフトディーラーの皆さんの参加も受け付けています。よろしくネ。

ロードス島戦記 商店

豪華絢爛

原色スペシャル

大盤振舞

まいど！『ロードス情報なら世界一』のロードス島戦記商店でございます。日ごろご愛顧くださるみなさまに感謝をこめて、今月はカラーページに店を出させていただきました。今月も各種商品をとりそろえておりますので、お気軽にどうぞ。今月の目玉商品は『ロードス島戦記 福神漬』です。

『ロードス島戦記 福神漬』が出ましたよ！

コンピュータ版『ロードス島戦記』（灰色の魔女）が発売されてから早1年あまり。まだ続編は出ないのか〜と、ドラゴンのように首を長くしてお待ちのお客様もおられるかと存じます。そんな方々のためにハミングバード・ソフトさんからのお年玉がこれ、『ロードス島戦記 福神漬』です。

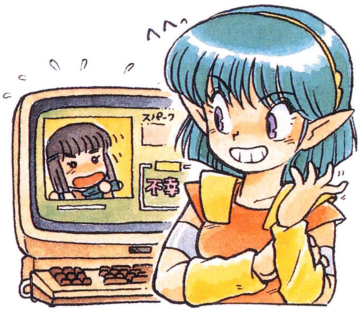
ロードス島戦記をさらにおいしく召しあがっていただくための商品だという意味で、このタイトルに決定したそうです。とにかく、食卓にのった物はなんでも食べる食い意地がはった小番頭は、さっそく口に入れてみたのであります。

内容はといいますと、まず水野良先生のQ＆Aがあります。コンピュータ版に限らず、小説やグループSNEについて、さらには先生の私生活までも深〜く切りこんでいまして、ほ〜へ〜ふ〜んと納得することや腹を抱えることなどなど請け合いです。

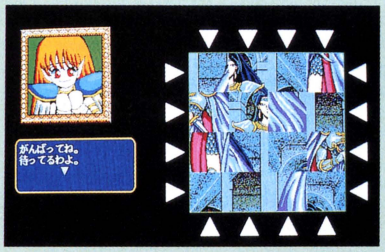
おつぎはパズルですね。これは『ロードス島』のイラストを分解したものを、16パズルの要領で組み立てるというもの。さらに、全問解いてしまうと『灰色の魔女』から好きな絵を読みこんできてパズルにすることができるのです。そういえば、あの場面をもう一度見てみたかったんだ。

『福神漬』のメインエベントは、この「アラニアの闘技大会」でしょう。ご存じアラニアの王様の前で優勝めざして戦うのです。うれしいのは、『灰色の魔女』（もちろんコンピュータ版ね）を持っていれば、自分たちで遊んだキャラクターを大会に参加させることができるのです。持っていなくても、あらかじめ準備されたキャラクターで遊ぶことができるのですが、やはり自分のキャラだと興奮度がちがいますねえ〜。ここまで来たら見学だけで帰るのはもったいないと、ちょっと参加してみました。1回戦！　ほほ〜う、ゴブリンどもね。軽い、軽いとなめていたら負けてしまいました。なに！　お前たちは暁の傭兵団の代表だって？　そりゃ強いわな。彼らをはじめ中々の強豪ぞろいですからキャラクターを鍛えて参加してください。

他にもサウンド・ギャラリーなんかもあって、「灰色の魔女」を持っている方も持ってない方も楽しめる内容になってますから、ロードスファンは必見でっせ（でもPC9801は必要です。詳しくは広告をごらんください）。



▲『福神漬』のメニュー画面。全部で4種類のメニューがある



▲これは「パズル」。はてさて、元の絵はなんだかわかりますう？

▲おおっと、原作者の水野良大先生が、ユーザーから寄せられたさまざまな質問に答えるのだ

イラスト／ふじたゆきひさ

水野良戦記5

水野には、正月休みないのだよ

年末スケジュールという言葉があります。この言葉を知らないのは業界人じゃない人。知っている人は業界人で、かならず嫌な顔をするはず。

ようするに、年末年始は休みたいから、年末スケジュールの旗印のもとにハードに仕事をしようというもので、作家も編集者もたいへんなわけです。

でも、作家はハッと気がつく。年末スケジュールが終わったからといって、年末年始に休めるわけじゃないことを。いつも遅れぎみのスケジュールをすこしでも取り戻すためには、年末年始も働くしかないことを。

そういえば、ロードス島戦記の1巻を書いたときには、原稿の打ちだしのために、大晦日から正月2日までつぶしてしまったではないか！（古いワープロは、原稿用紙1枚を打ちだすのに3分以上かかった）この原稿が出るころは、すでにみんなの正月休みも終わっているはずです。

でも、「ああ、水野には正月休みなんてなかったのだなぁ」と涙する必要はありません。そこはゲーム作家であるぼくのこと、正月の仕事は、ゲームのテストプレイしかやらないことに、いまから決めていますんで……。

▲今月はイラストもカラーです。藤田様、ちゃんと，100枚届きましたよ！　えふりえる様のアシュラムもかわいいですね！

当商店をお引き立ていただき、まことにありがとうございます！

どうも、大番頭でございます。さっそく今月も、お得意様からのおたよりを紹介していきましょう。

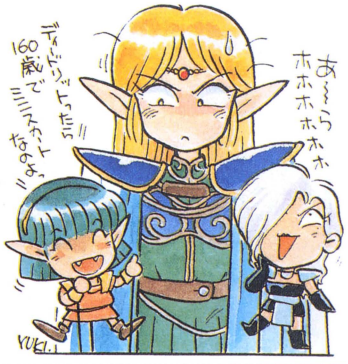
まずは東京都の水野響様。キャラコンで小ニースに何十通も投票してくださっている方ですが、今回は「ニースちゃんの曲」をつくって、プログラムを送ってきてくださいました。88のFM音源を生かしたステキな曲ですね。また、質問に答えればまたたく間にキャラができてしまうという「ロードス島戦記RPG用キャラクター作成プログラム」もありがとうございました！

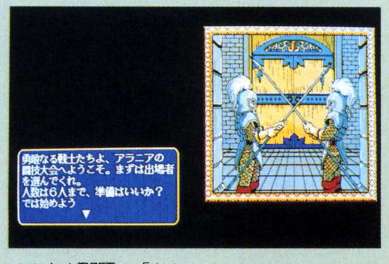
毎度、美しいイラストを送ってくださるのは東京都の高島大様。お望みのイラストコーナーは当商店に定着したのですが、どうも高島様に関してはタイミングが悪いようです。せっかくていねいにかきこんでくださったのに今月はカラーイラスト特集…。これにこりないで、これからも投稿してくださいませ！

なお、ロードス島戦記RPGのルールに関するご質問は「ロードス島戦記商店コンパニオン係」までお願いいたします。あて名がどんどん長くなってしまいますが、これも担当の小番頭の労力を少しでもやわらげるためでございます、なにとぞご協力くださいませ。

また、キャラコンのほうも引き続き募集しております。官製ハガキにあなたのお好きなキャラ1名を書いて「ロードス島戦記商店キャラコン係」まで送ってくださいませ！

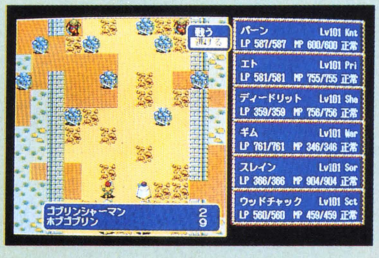
あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル コンプティーク編集部ロードス島戦記商店係





▲これが問題の「タクティカル・ゲーム」の冒頭シーン

▲全部で6人まで参加させることができる。キミのオリジナル・キャラでもOKだよ

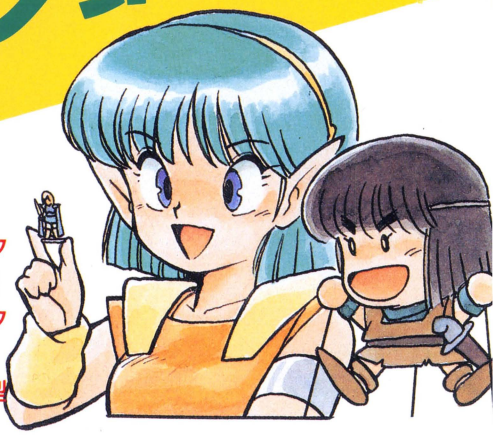


▲そして、タクティカル・コンバッ〜ト！　敵はけっこう強いよ

最新情報

ロードス島戦記

メタルコレクション発売決定！



ロードス島フリークの待ちに待った新製品発売決定！
かつて「ソフビ・ディードリット」やメタルシリーズを発売した海洋堂の新製品が、このメタルコレクションだっ!!　当然、模型専門誌よりも早い独占記事だぞ!!

メタルコレクションと聞いて、アレッと首をかしげる人もいるかもしれない。なぜなら、メタルフィギュアのロードス島シリーズは、昨年の８月に発売されているからだ。

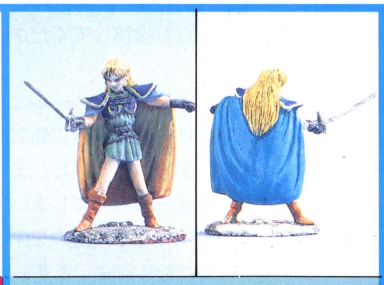
しかも、発売元はメタルフィギュアと同じ海洋堂である。さて、ではどこが一体ちがうのかというと、大きさがちがうのだ。昨年発売されたシリーズは、大きさも７cmぐらいだったが、今度の新製品は25ミリサイズと可愛いいのだ。

この25ミリサイズというのは、メタルフィギュアの国際スケールなので、各種のボードゲームの駒としても使用できるのだ。残念ながら、ロードス島のボードゲームは発売されていないけど、小社刊の「ロードス島戦記コンパニオン」を参考に、つくることも可能だ、たぶん。

発売時期は、２月中旬の予定だが、生産ラインの都合でチョッと伸びる可能性もあるとのこと。

価格は３体１組のセットで980円（税抜き）の予定。

パーシ（前後）


ディードリット（前後）

スレイン（前後）

ウッド・チャック（前後）

ギム（前後）

エト（前後）

メタルキットつくり方のコツ

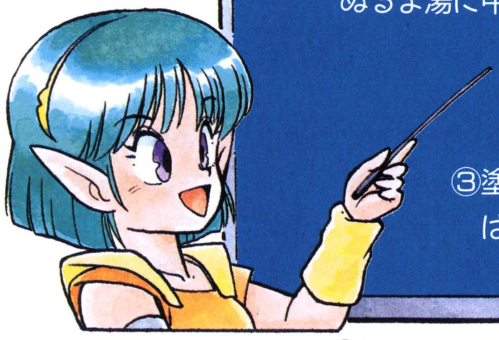
※右のコーナーでは、メタルキットの基本的なノウハウが説明されています。
もっと詳しくメタルキットのことを知りたい人は、メタルキットを扱っている専門模型店か、模型専門雑誌を参考にしてください。

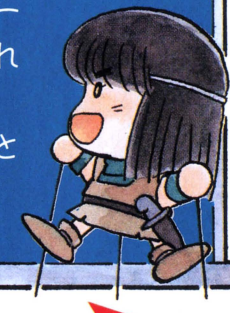
メタルキットの材質は、ホワイトメタルと呼ばれる合金です。ここでは、プラスチックモデルとは材質もつくり方もちがう、メタルキットのつくり方のコツを紹介しちゃいます。

①離型剤を落とす……メタルキットに限らず、キットには型から外すとき、外れやすいように離型剤が付着している。ぬるま湯に中性洗剤を入れ、やさしく洗う。

②下地剤を塗る……メタルプライマーを表面に塗る。これで塗料がはがれにくくなる。

③塗料はアクリル系で……ラッカー系だとはがれやすいのだ。以上、おしまい。





今回発売になる2セットは。①が、パーン、スレイン、ウッド・チャック。②がディードリット、ギム、エト。

①と②は同時に発売になる。ちなみにメタルキットの原型を製作したのは、寺岡邦明、田熊勝夫、佐藤拓、ボーメ、片山浩、加藤哲郎の6名。各氏とも、原型製作者としては実力派として知られる若手モデラーだ。造型は、6名の競作という形で行われた。

ちなみに寺岡氏は、好評発売中のディードリットのソフビキットの原型製作を担当しており、田熊勝夫は海洋堂の人気商品である「機動警察パトレイバー」のソフビキットシリーズの原型を担当している。その他にも、ボーメ氏(もちろんペンネーム)は、かつて「きまぐれオレンジ★ロード」や「超音戦士ボーグマン」の原型を担当し、最近は「サイレント・メビウス」の香津美・リキュールの1/5キットを手がけている。加藤氏は「ドラゴンボール」シリーズを造型している。まさに、海洋堂人気造型者の夢の競演(まるで、「怪獣総進撃」みたい)なのである。

ところで、このロードス島第1期レギュラーが、2つのスケールでそろうと、次に欲しくなるのは、第2期、第3期のキャラクターたちだ。もちろん、敵キャラクターも欲しい。

そのあたりのことを、海洋堂の専務——通称・若旦那こと宮脇氏にたずねてみると、「売れれば、当然、第2期、第3期を出す予定です。でも……」ということである。

なんと、売れなければ、これでおしまいなのだ。とっても強いライナさまや、可愛いけど考えなしのリーフちゃん(←こりゃ、あんまりだ)も出ないのだ。こりゃ1人2個買いでもし、かつロードス信者を増やさなくてはならないぞ。うん。

読者投稿だっ！

えらい、えらいぞ!!
この日があることを予期するかのような、読者の3D投稿だーっ!!

▲長野県の関興一郎クンの作品。リーフも欲しい

▶千葉県の常野啓クンの作品。色は編集部で塗ったぞ

プレゼント

今回のプレゼントは紹介したメタルキットを、6体1組で5名の方にプレゼントだ。(提供・海洋堂)締切2月7日

希望の人は、左記の住所まで
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル 月刊コンプティーク編集部ロードスメタル係 まで、住所、氏名、電話番号も忘れずにね。

▲写真のキットは第1次試作なので、発売されるものとは、少しちがいがあります

安田均のパソコン版 AD&D®製作日誌

『プール・オブ・レイディアンス』がリリースされて半月、みなさんどんな進みぐあいだろうか？

えっ、楽勝でヴァリエヴォ城に突入できたって？　それはあれ、数値調整で能力値が全部18のキャラクターを作ったんでしょう。だめだよ、ズルをしては。

とは言うものの、一度終わってもまたやりたくなるのが、AD&D®コンピュータ・ゲームのすごいところ。こちらの作業がやっと終わった『ヒルズファー』にも期待してちょ。

パート16：AD&D®アクションゲーム第2弾登場の巻

さていよいよ1990年代。ベルリンの壁も取り払われて、新しい時代が始まりつつあるという予感がする。今年も元気にやるぞ～、と宣言したいのだが、書いている今は年末進行の締切の山。気、気力が……。

それはともかく、お正月とゲームはやはり切っても切れない仲にあるのか、今年も12月から新年にかけては、いろいろな作品が出た（出る予定）。

こちらが関係しているものをちょっと宣伝させてもらうと、まず『ＲＰＧリプレイ　ロードス島戦記Ⅰ』（角川文庫）。雑誌掲載時から、いつ本になるのだろうと、実は書き手も首を長くして待っていた作品（ヘンな表現だけれど、本音だよ）が、ようやく３年を経て刊行。ここまで来るには紆余曲折、ついにという感じで、ぼくも水野良も喜んでいる。ファンの人はぜひ手に取って見てもらいたい。

３年越しといえば、ファイティング・ファンタジーの背景設定資料集『タイタン』もついに刊行される（社会思想社）。雑誌ウオーロックが創刊された頃から“出る、出る”と言ってきたこちらも悪いのだが、とにかくほっとした。背景世界はＲＰＧそのものの魅力を表しているといってもいい。ＲＰＧが好きな人なら必見のはずだよ。

“ソード・ワールド”関係も、ルールが出た後、シナリオ関係が遅れていたけど、ようやくシナリオ第２集『ユニコーンの探索』とソード・ワールド・リプレイ『盗賊たちの狂詩曲』が出た（どちらも富士見書房）。ソード・ワールドは今年はいろいろ出ていくはずだが、コンピュータ・ゲームの好きな人に注目してほしいのは、春に予定の『ソード・ワールド　コンピュータＲＰＧ』（クリスタル・ソフト／グループＳＮＥ）。ＡＤ＆Ｄ®、Ｔ＆Ｔの向こうを張って、本格的なテーブルトークとコンピュータ・ゲームの結合したものを狙っている。

一方、『ロードス島戦記　コンピュータＲＰＧ』では、外伝ソフト（？）の『福神漬』が登場。闘技場コンテストは遊び出すとクセになると思うけど、どうだろうか？

“ウィザードリィＲＰＧ”の最新作は、ボックスの大作『トレボー戦役』（アスキー）。マススクリーンに大キャンペーン・シナリオということで、値段に見あうものは作れたと思っている。一度試してください。“ウィズ”ではこの後、『ウィズボール』というへんてこな野球カードゲームが出る予定。こちらも注目！

カードゲームといえば、グループＳＮＥでも時流に遅れては大変と、もう一つ作ってみた（ウソウソ、もともとカードゲームは大好きで、みんなＲＰＧの合い間にやっていた。ＲＰＧとカードゲームの相性はいい）。それが、『モンスター・ハント』（ＢＮＮ）。手軽に遊べるユニークなシステムのファンタジー・ゲームなので、お正月には盛り上がってほしい。そういえば、作者山本弘のひさびさの長編小説『時の果てのフェブラリー』（角川書店）はＳＦの傑作だ。こちらもどうぞ。

小説ではやはり、『ドラゴンランス伝説１』（富士見書房）の刊行を見逃せないだろう。２ももうすぐ出るし、期待していてください。

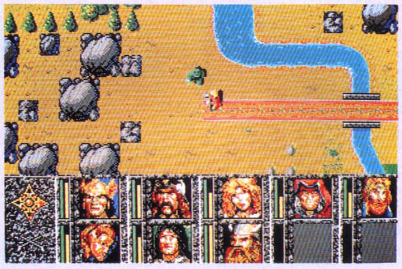
ちょっと変わったところでは、２人用のゲームブック『魔術師の挑戦』（富士見書房）というのもある。ゲームブックというよりも、魔法のかけあいという感じで、これまでにないタイプだ。

そして、もちろん暮れのコンピュータＲＰＧの話題作。ＡＤ＆Ｄ®の『プール・オブ・レイディアンス』（ポニーキャニオン）とＴ＆Ｔの『カザンの戦

イラスト／中野豪

◀『RPGリプレイ ロードス島戦記Ⅰ』

▲『ドラゴン・オブ・フレイム』のタイトル



▲『ドラゴン……』のゲーム画面

士たち』（スタークラフト）。これらについては何度も触れてきたので、“買って、やるべし”とだけ書いて、今回はカットしよう（おいおい、この欄は“ＡＤ＆Ｄ®製作日誌”なんだぜ）。

ということで、いよいよ本題のＡＤ＆Ｄ®コンピュータ・ゲーム。このところ向こうで新作が出そうで出なかったのだが、ついにドラゴンランス・アクションゲームの第２弾『ドラゴン・オブ・フレイム』が登場した。

これは、日本でも去年出た『ヒーロー・オブ・ランス』の続編。というか、原作「ドラゴンランス戦記」を追って、こんどは第２巻『城砦の赤竜』に対応している。

もっとも、目的地はパックス・タルカス砦だが、打倒ヴェルミナアルドとはちょっとちがって、そこに捕らわれのローラナを助け、また魔剣ワームスレイヤーを奪還することが大きな目的だ。

まあ、そんなちがいはたいしたことはない。アクションゲームなので、ゲーム自体がよくできていれば楽しめるからだ。今回は、『ヒーロー・オブ・ランス』をパワーアップした形となっている。一行（こんどはギルサナスやエーベンらＮＰＣを２人加えて、10人まで使えるようになっている）は最初、アバナシニア平原のゲイトウエイ近辺からスタートする。ただ、オープンフィールドだから、前回のような横からの迷宮だけではものたりないのは明らか。そこでどうしたかというと、横スクロールにこんどは上からの俯瞰図でもアクションゲームを進めていけるようにしてある（切り替え自由）。

これはなかなかの見ものだ。上からの図で、敵に接近され、ある程度の距離に入ると横スクロールの戦闘画面になるというわけ。横スクロールは『ヒーロー・オブ・ランス』のときも、東西南北２方向に進めたから、なんなら敵がいないときもこのモードで進めることもできる。

ただ、敵から逃げ回ったり、位置関係をつかむには、やはり上からのモードの方が８方向に進めるから便利だ。戦闘距離内に入ると、横モードに強制的になるから、そのときは“しかたない、やっつけちゃろか”という気になる。

『ヒーロー・オブ・ランス』のときもそうだったが、このゲーム、慣れてくるとリターン・キーでいったん中断できるから、いろいろ作戦も立てられて、アクションゲームとしてはおもしろい。

キャラクターを移せたら、もっと良かったのにと思うが、それは取り込まれなかったようだ。『ヒーロー・オブ・ランス』が気にいった人には、お薦めの佳作と言っておこう。

次回は、いよいよ『ウォー・オブ・ランス』。乞う、ご期待。

（以下次号）

D&D is a registered trademark owned by TSR. INC. All Right Reserved.

完全無欠、
疾風怒濤の
TOSHOWN
ゲンバン!!
最新11ゲー
特
日本
HOWT
御存知!
"日本一の無責任男"
植木等先生
(東宝映画「クレージー
メキシコ大作戦」より)
プール・オブ・
レイディアンスAD&D®
84
三國志Ⅱ
90
エメラルド・ドラゴン
96
夢幻の心臓Ⅲ
104
セレクテッド・
ソーサリアン
100
BURAI(ブライ)
110
トンネルズ&トロールズ
106
アークスⅡ
118
ダークレイス
114
天下統一
126
メルルーン
122

日本一のハンデキャップホースが放つ！

徹底攻略

一の集

o Win

午年の'90年を疾走する
"日本一の馬"
オグリキャップ

プール・オブ・レイディアンス

SSI PRESENTS
An Official Advanced Dungeons & Dragons COMPUTER PRODUCT
©1988, 89 TSR, Inc. All rights reserved.
©1988, 89 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.
Presented by PONYCANYON Inc.

ながらくお待たせのパソコン版AD&D®『プール・オブ・レイディアンス』もようやく発売にこぎつけました。この冒険日誌も、いよいよ舞台をフランの外に移してまいります。鬼が出るか蛇が出るか？　はたまたトロール、ワイバーン？　6人の冒険者たちの運命やいかに？

AD&D® 冒険日誌❸

清松みゆき&グループSNE

野外パーティは楽しいなっと。

事務官　あなたがたのはたらきのおかげで、フランの治安はずっとよくなりました。あなたがたには、フランの外でのはたらきも期待していますよ。

レイチェル　任せときな、あたいらにできないことなんかないって。

事務官　よくぞおっしゃいました。では、特別任務を与えましょう。この任務に必要と思われる装備品を渡しておきます。返還の必要はありません。

キトン　ラッキー！

ウォーキン　ん～!?　“レストレーション(レベル回復)”の巻物に、対アンデッド用スーパー・ソード[*1]だあ？

シングレタリィ　うっ、いやな予感がするぞ。

事務官　ヴァルヒンゲン墓地に巣食っている魔物を退治してほしいのです。

キトン　きたきたきたきた……。

シングレタリィ　うう、できれば遠慮したい。この間ワイト[341]に触られたあとが、今でもシクシク痛むんだ。もうちょっと、穏やかな使命がいいな。

キルド　クロスさんや、ウォーキンさんのレベルがもう少し上がるまで待ってほしいですよぉ。[*2]

クロス　しかし、不浄なアンデッドがいるとわかっている以上、見過ごすわけには……。

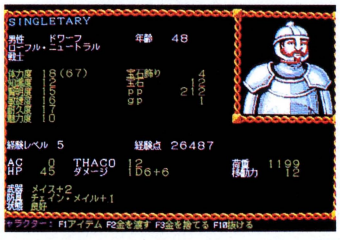
ウォーキン　あいつらに生命力を吸い取られてしまうと、自分も“不浄”の仲間入りだぞ。[*3]

事務官　無理にとは言いません。ほか

冒険者たち

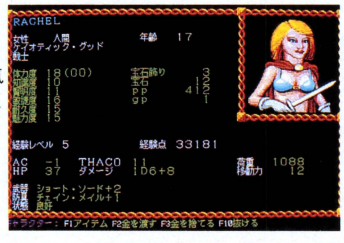
はじめはひたすら弱かった冒険者たちも、数々の使命をこなしていくうちに、りっぱになってきた。うんうん、お父さんは嬉しいよ。今回の最初の時点でのデータはこんなふうになっている。

クロス(人間、男、5経験レベル僧侶)
ひたすら人を信じ、神を信じてがんばるお人好し。けどね、ほら、パーティの仲間からも煙たがられてますよ。



シングレタリィ(ドワーフ、男、4経験レベル戦士)
ずいぶんとワイトになつかれて、最近のシングレタリィ君は不幸だった。いつのまにか、トップ・ファイターの座を奪われている。経験点を返してくれぇ。

レイチェル(人間、女、5経験レベル戦士)
“オーガー力の籠手”を手に入れて、一気に攻撃力アップ。レベル・ドレインに苦しんだシングレタリィを尻目にパーティトップの戦力にのしあがった。これからは、ミス・アトミックに格上げしよう。



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE, and FORGOTTEN REALMS are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. ©1988, 1989 TSR, Inc. ALL RIGHTS RESERVED.
©1988, 1989 STRATEGIC SIMULATIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PRESENTED BY PONY CANYON, INC.

特報！「AD&D冒険日誌」が単行本になる——ヨロシク!!

にも使命はあります。

レイチェル　あーそれそれ、そっちを聞きたいな。

事務官　そうですか？　では、バレン川の汚染の原因を探りだしていただけますか？*4

ウォーキン　バレン川……バレン川……「〈竜骨山脈〉より、フラン湾に流れ込んでいる川、水路としてフランの商業発展の礎になった。かつては、ストジャナウ川と呼ばれていたが、最近水の汚染がひどくバレン(不毛)の名で呼ばれるようになった」なるほどね。

キトン　なんだい、その本？

ウォーキン　フランの観光案内さ。*5

クロス　では、バレン川をさかのぼってみましょうか。

*1:ツーハンデッド・ソード+1、対アンデッド+3というしろもの。しかし、レベル・ドレインの怖いアンデッド対策に、楯のかまえられない両手剣を渡してもらっても、いまーつありがたみがない。〈評議会〉は気がきかないと思う。

*2:僧侶のレベルが上がれば"ターン・アンデッド(退魔)"の確率が上がる。とくに6経験レベルでは、スケルトンやゾンビーを追い払うだけでなく、破壊できるので、ずいぶんと楽になる。

*3:テーブルトーク版でのルールでは、レベル・ドレインで殺された(経験レベルが0になった)ものは、同じタイプのアンデッドになる(ワイトに殺されればワイト、バンパイアに殺されればバンパイアというふうに)。ただし、パソコン版ではそのような暗いことはなく、単にキャラクターが破滅して、生き返らなくなるだけ(やっぱり暗いか)。

*4:話の都合上ちょっとはしょってある。ほかにも、いくつか使命は与えられる。いくつかの使命を並列して与えられるので、その中から自分の好きなものを選べる。この自由さが嬉しい。

*5:実際はゲームに付属している「冒険ジャーナル」に収められている。フランの歴史はとってもおもしろい。

◀なかなかの強敵・ドライダーくんです

ついに、パーティは野外への本格的な冒険に乗り出したのだ……!!*6

キルド　やあ、森がありますね。

レイチェル　入ってみようか？

キトン　今回の標語は「藪をつついて蛇を出す」だったりして……。

シングレタリィ　「据え迷宮食わぬは冒険者の恥」だろ。

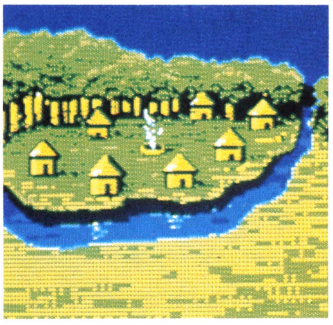
クロス　シングレタリィさん、もう少し言葉を選んでくださいね。

レイチェル　お下劣なやつもいやだけど、面白みのないやつもつまらないね。

ウォーキン　んん～？　あれは、なんだ？　変なのが6匹いるな。

リザードマン　しゅるるる～、オレたちのしゅみかにむだんではいってきたなああ～。

クロス　失礼、そのような場所とは知らなかったもので。



◀村かと思ったら、キャンプ地なのね

リザードマン　ゆるさ～ん、おまえら、皮をはいで、ハンドバッグにしてやる～。

レイチェル　逆だよ！　キルド！　やっておしまい！

キルド　あらほらさっさ*7……と、なにをすればいいんでしょう？

ウォーキン　お前、5レベルになって"ファイアボール"を覚えたんだろう！　今、使わなくてどうする！

キルド　じゃあ、"ファイアボール"を使います。大丈夫かなあ……。

(ドッカン！　ボッ！　ボッ！　ボッ！　ボッ！　ボッ！　ボッ！)

レイチェル　やったじゃないか！　全滅だよ。

ウォーキン　さすがに"ファイアボール"は強い。俺も早く覚えよう(とは言ったものの、いつになることやら)。

ウォーキン(ハーフ・エルフ、男、4経験レベル僧侶／3経験レベル戦士／3経験レベル魔法使い)

ああ、ながったらしい。2兎どころか、3兎を追ったために、どんどん戦力外になっていく。前回の付録で性格のせこさも露見した。

キルド(人間、男、5経験レベル魔法使い)

おお、5経験レベルの魔法使い！　となれば、魔法使い憧れの、必殺"ファイアボール"が炸裂するレベルではないですか？　しかし、彼に扱えるのかね？

キトン(エルフ、女、4経験レベル魔法使い／5経験レベル盗賊)

盗賊らしさを発揮してパーティに貢献している今日このごろ。"スリープ"で眠らせた敵をスリングで潰していくのがお気に入り、だそうな。

キトン　見直したよ。
シングレタリィ　ちょっと待て、ボッ！が1個多かったぞっ！　俺まで巻きこみやがって！　おかげでＨＰがぼろぼろだ。仲間を巻きこむような“ファイアボール”をかけるんじゃあない！*8
キルド　黙れ。
シングレタリィ　へっ？
キルド　今のを見なかったのか？　わたしの“ファイアボール”を。そうとも、これが魔法の力なのだ。今こそ目覚めたぞ。そうとも、わたしは魔法使いだったのだ！
キトン　目の光りかたがおかしいよ？
レイチェル　悪いもんでも食ったかな。それともフロッピィ・ディスクの角に頭をぶつけたか？

クロス　キルドさん、どうなされたのです？
キルド　きやすくしゃべりかけるな！わたしは偉大な魔法使いなのだ！ウキャ、ウキャキャキャキャ……。
ウォーキン　自分の“ファイアボール”にたまげて、どっか完全に切れちゃったな。
キルド　ウキャキャキャキャキャ……。

*6:フランの外での使命も10近くある。それぞれに凝って作られていて、おもしろい。
*7:このギャグ、どっかで誰かが使ってたな。
*8:魔法の効果範囲には注意しよう。ま、“ファイアボール”の場合、効果範囲はちゃんと表示されるけどね。

シングレタリィ　ここで、荒野の冒険でのアドバイス。

据え迷宮食わぬは冒険者の恥

シングレタリィ　『プール・オブ・レイディアンス』では、荒野での冒険中に、ランダムに“木立”や“洞窟”が出現することがある。これらはモンスターの巣で、中には思わぬ財宝が隠されていることもある。一度見過ごすと、それっきりなので、見つけたらなるべく中に入ってみよう。

モンスターリスト 荒野編

フランの外は大きく西部、中部、東部の3つのブロックに分けられる。それぞれで遭遇するモンスターが若干違う。なお、遭遇するペースはあまり頻繁ではない。キャンプをはっても、かなりゆっくり休めるので、魔法の回復は比較的楽だろう。

遭遇したからといって、戦う必要もない。相手が話の通じそうなものの場合には、脅したりすかしたりで、戦いを避けられる場合が多い。

	名前	特徴	強度	特殊能力
西部	海賊	西の荒野には海賊の拠点がある。そこから出張してきたのだろう	1	特になし
	レベル1盗賊	野外では後ろに回られる危険が高い。魔法使いが背中を取られないように注意	1	背中からの一撃
	兵士	〈ズヘンティル城塞国〉のパトロール兵	3	特になし
	クイックリング	小さな亜人間。非常に動きがすばやくＡＣが非常によい。また、魔法も効きにくい	7	魔法に強い
	ワイルド・ボア	猪である。一度倒してもまた起き上がってくるタフさを持っている	8	タフ
	ケンタウロス	半人半馬のモンスター	9	特になし
	ジャイアント・スネーク	巨大蛇、毒を持っているので要注意	15	毒
	タイガー	人食い虎、ＨＰが高く、攻撃回数が多い	16	特になし
	スリ・クリーン	怪人かまきり男。麻痺毒を持っている	20	麻痺
	ジャイアント・マンティス	巨大かまきり。大きなかまに捕まえられないように注意	24	相手を捕まえる
	アンクヘッグ	ひと言で言うなら“巨大おけら”。酸を吹く	25	酸を吹く
中部	コボルド	毎度おなじみの戦闘員。生意気にも弓を持っている	2	弓を使う
	スタージ	ちょっと毛色の変わった吸血コウモリ	2	吸血
	山賊	一山いくらの賊……という意味ではない	3	弓
	商人	士気が低く、仲間が倒れるとすぐに逃げる……ふつうの人なんだから当たり前か	3	弓
	蛮族	こちらは士気が高い。“なぎ払い”を受けないので、戦うと手間を取るだろう	3	弓
	リザードマン	コボルドとならぶこのゲームのメジャー怪人、トカゲ人間だよ～ん	7	特になし
	ミュータント・リザードマン	リザードマンの突然変異	12	特になし
	ディスプレーサー・ビースト	クァール(宇宙船ビーグル号)を知ってる人は腹を立てる、ＡＤ＆Ｄ®オリジナル	18	特になし
	ドライダー	ダーク・エルフと蜘蛛の混血。遠距離では弓に魔法、近距離では麻痺毒と強い	21	弓、魔法、麻痺
東部	コボルド＆コボルド・リーダー	こいつら、卵生なんだよ（コメントする言葉も尽きたのでウンチクでごまかしておこう）	2	弓
	ノール	犬の頭を持った2本足の生物……よく考えたらコボルドと同じじゃないか	5	特になし
	リザードマン	こいつらも卵から生まれる（あ、トカゲだから当たり前か……）	7	特になし
	ジャイアント・リザード	こいつらは大きな卵から生まれる（ザブトン取られるかな）	6	特になし
	ヒポグリフ	鷲の前半身に馬の後半身を持つ。空を飛ぶので移動速度は速い	10	特になし
	ミノタウロス	頭が3連勝のあと、体が4連勝した（考えオチ）	11	特になし
	フェイズ・スパイダー	先に殴ると、“次元のはざま”に消えてしまい、攻撃が命中しない。ひきょうである	16	毒、はざま潜み
	トロール	再生能力のある巨人型モンスター。ほっとくと、死んだあとからでも蘇えってくる	24	再生
	ワイバーン	前足のないドラゴン？　身体の肥大したプテラノドン？　尻尾の毒に注意	28	毒

特集 日本一の How To Win

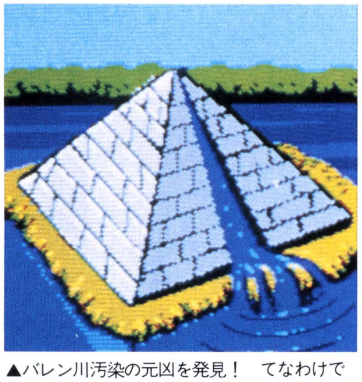
怪しい公害法違反ピラミッドへ潜入!!

クロス　見渡したところ、このピラミッドが汚染の元凶のようですね。黒い水がどろどろ流れだしてますよ。

キトン　下流は鼻がひんまがりそうな臭いがして、とても入る気になれないけど、ここの上流のほうは歩いて渡れるもんね。

シングレタリィ　しかし、どうやってピラミッドに渡るんだ？

ウォーキン　そのへんをうろつきまわってみようか……ほら、渡し船が隠し



▲バレン川汚染の元凶を発見！　てなわけで冒険者変じて環境Ｇメンと化した一行は、公害企業摘発の強制踏み込み捜査とあいなったてあった。*9

レイチェル　じゃあ乗りこんでやろうじゃないか。

*9:外はさほど広くないので、くまなく回ってみることもできる。はっきりと所在のわからない場所を目指すときでも、噂などの情報であたりをつけておいて、その辺をぐるぐる回っていると、入口が見つかるだろう。

シングレタリィ　ぐぉぉ！　この迷宮はどうなっておるんじゃあ！　わけがわからんぞお！

キトン　いきなり、きびしいね。座標も教えてくれないし、“マップ表示”もない。

ウォーキン　こんなもん、丹念にマッピングさえしていけば……あれれえええ！　テレポーターだあ！

レイチェル　もとの場所に戻っちゃったじゃないか！

戦士　よお！

ウォーキン　やあ！　困ってるんだ。道を知ってるなら案内してくれ。

戦士　道？　道なら一つだけ、知ってるぞ。

キトン　教えとくれよ。

戦士　天国への道でよければ、なァー！

シングレタリィ　なんだあ？　おまえら敵かあ？

キルド　敵？　わたしの“ファイアボール”のまえに敵はないのだあ！　ウキャキャキャ……。

（ドッカーン　ボッ！　ボッ！　ボッ！）

戦士　フッ……。

キルド　あ、あれ？

戦士　そんなあったかい魔法で経験をつんだ戦士が死ぬとでも思ったのかいッ！　死なねーよッ！　俺たちのＨＰを見てからかかってこいッ！　このマヌケっ！

ウォーキン　では、そういうことで。“ホールド・パーソン！”

▶このオジサンは、「ああ、助かった」なんていいながら近づいてくる

戦士　ありゃりゃ、体が動かねえ……。

ウォーキン　あんたらみたいにＨＰの高い敵をぶん殴るのはめんどうくさいからな。

レイチェル　さて、言い残すことはないかい？

戦士　モンスターに生まれてれば、“ホールド”しなかったのに～。

キトン　都合のいいこと言ってるよ。

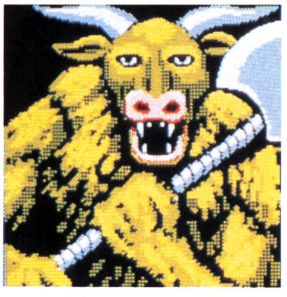
シングレタリィ　戦士に盗賊に魔法使い、エルフ、ドワーフ、リザードマン……いったい、どれだけ倒したんだ？　なぜ出口が見つからんのだ！

ウォーキン　そろそろ魔法がタネ切れだ。ＨＰもぼろぼろだし。こりゃ、のたれ死にかな。

キルド　魔法も数の前には無力なのか。

▼不意をついて出てくる革ヨロイの男。ナイフちらつかせながら、微笑みかけんなよな。ダンジョンで会いたくないタイプのヤツ

▶牛の頭をした男。なかなかスゴいアップだけど、この1つ前のグラフィックではモジモジしててカワイイ



クロス　おお、神よ！　何とぞ、道を示したまえ！

レイチェル　今度の標語は「苦しいときの神頼み」かい？

クロス　いえ、私は苦しくなくとも神に頼っています。神は私たちのすべての行動に関わっているのです。こういうふうにものごとがうまくいかないのは神の与えたもうた試練です。しかし、私たちが神を信じ続けるなら、神のお力添えで先へ進めるはずです。

キトン　……それだよ！　迷宮の謎が

▲これでも微笑みかけてるつもりのレベル7戦士。ツオイ！　もちろん1人で出てくると思ったら大マチガイなのよ

「AD&®D冒険日誌」がコンプ・コレクション第3弾として、2月末発売決定！

解けたよ！

シングレタリィ　ン？

キトン　もとに戻すのがテレポーターなら、先へ進めるのもテレポーターだったんだ！　見てな！　これで先へ進めるはずだ！

（ぶぃーん）

レイチェル　こ、ここは？

ウォーキン　見たことのない場所……ということは、先へ進めたんだ！

キルド　やりましたね。さすが、キトンさんだ。

シングレタリィ　いつもいつも神や戦いに頼ってばかりじゃだめだな。頭は使うためにあるもんだ。

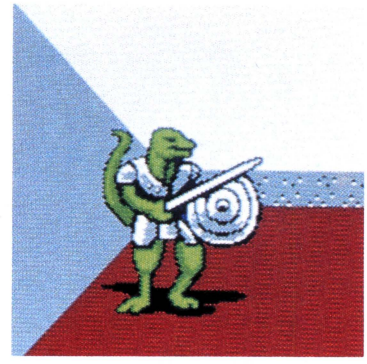
クロス　いえ、これも天啓なのです。

ウォーキン　（だったらなんでお前が思いつかなかったんだ？）*10

*10：よく考えてみれば、思いつくのはプレイヤー（あなた）である。

テレポーターの謎を解き、パーティはいよいよ、ピラミッドの最深部へと到達した。そこに待ち受けていたのは……

ヤラシュ　きさまらか、私の大事なリ



▲リザードマン・リーダー。このトカゲ人間も、ヤラシュと敵対している。「敵の敵は味方」なんていうことわざもあるけど……

ピラミッド

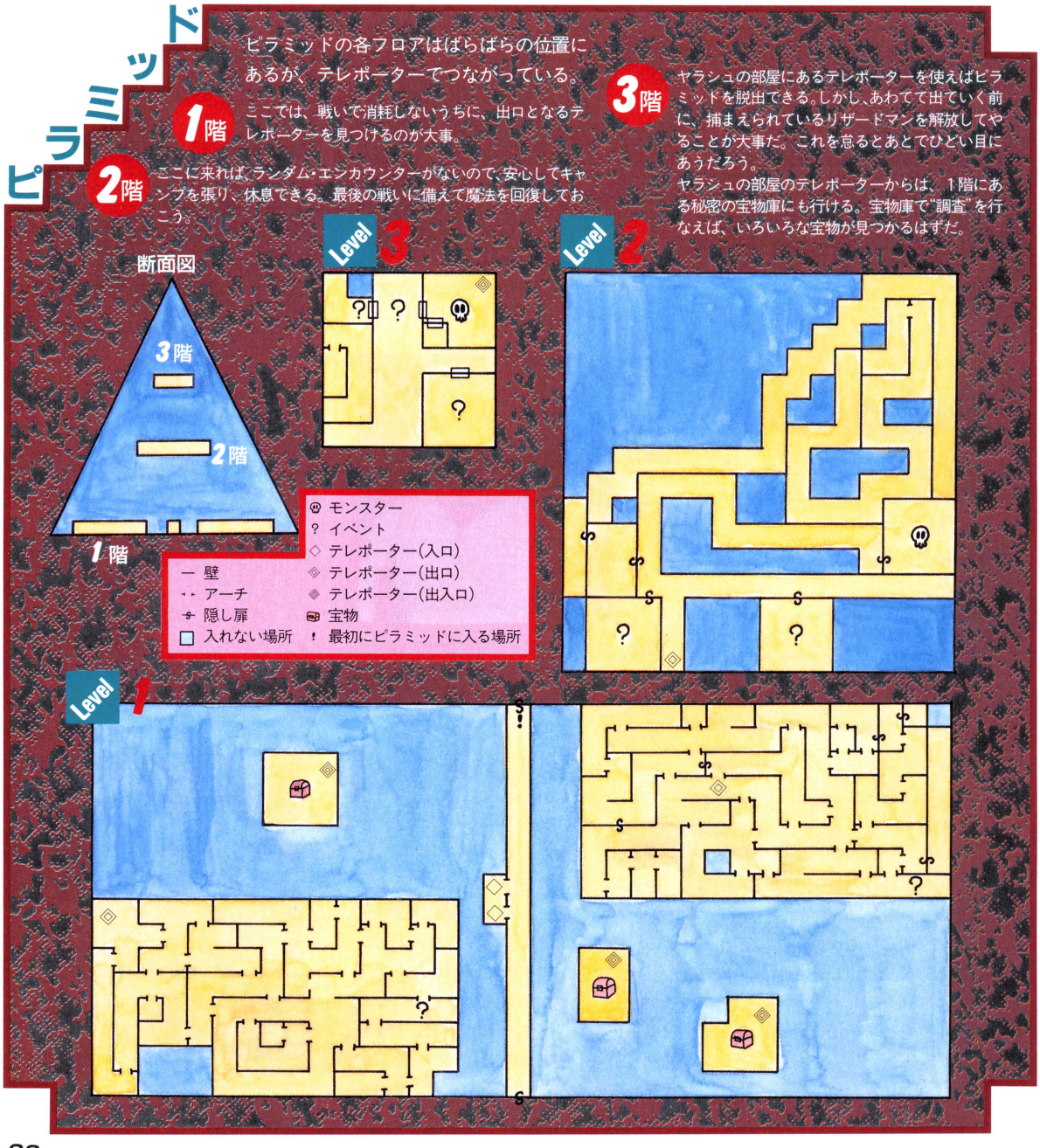
ピラミッドの各フロアはばらばらの位置にあるが、テレポーターでつながっている。

1階　ここでは、戦いで消耗しないうちに、出口となるテレポーターを見つけるのが大事。

2階　ここに来れば、ランダム・エンカウンターがないので、安心してキャンプを張り、休息できる。最後の戦いに備えて魔法を回復しておこう。

3階　ヤラシュの部屋にあるテレポーターを使えばピラミッドを脱出できる。しかし、あわてて出ていく前に、捕まえられているリザードマンを解放してやることが大事だ。これを怠るとあとでひどい目にあうだろう。

ヤラシュの部屋のテレポーターからは、1階にある秘密の宝物庫にも行ける。宝物庫で"調査"を行なえば、いろいろな宝物が見つかるはずだ。



特集 日本一の HOW TO WIN

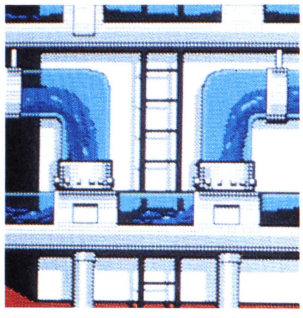
ザードマン改造装置を壊したのは！　こうなったら、きさまらを捕まえて改造人間にしてやる！

レイチェル　出たね！　死神博士！

キルド　レイチェルさ～ん。それは、あまりに古いですよぉ。今の子供にはわかりませんよぉ。

シングレタリィ　年がばれるぞ。

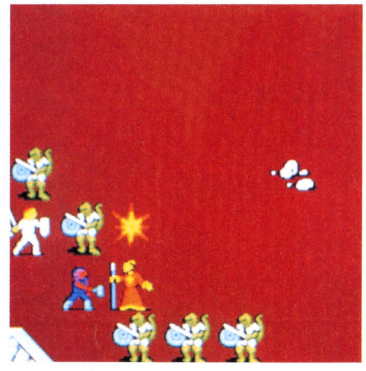
レイチェル　いいんだよ。再放送で見たことにしてるんだから！



▶汚染水の元、発見！　なんかわかんないけど、時代ものの機械だね！

◀公害企業・改造トカゲ人間製造元社長・ヤラシュ氏。シブイ！

▼改造トカゲ軍団との戦いだっ！　ほとんどこれは仮面ノ○ダーのノリ。ヒー！　というわけで想像どおり、ヤラシュは弱いのだよ



クロス　あなたの、そのよこしまな実験で、ストジャナウ川は汚染され、流域の住民は大変な被害にあっています。即刻、実験を中止なさい。

ヤラシュ　流域の住民？　そんなやつらは知ったことか。偉大な私の実験のほうが大事だ。

シングレタリィ　典型的なマッド・サイエンティストだな。

ヤラシュ　きさまらのごたくは、それまでだ！　ミュータント・リザードマンよ、かかれ！

ミュータント・リザードマン　イィー！

ウォーキン　やれやれ。“スティンキング・クラウド！”

キトン　“スティンキング・クラウド！！！”

キルド　“スティンキング・クラウドぉ”

ヤラシュ　ぐげえええ！　鼻が曲がる～、目が潰れる～！

ウォーキン　どうだ！　環境汚染に苦しむ者の苦労がわかったか！

ヤラシュ　私のような偉大な魔術師がまさかこんな死にかたをするとは……。

クロス　因果応報です。あなたには血の池地獄が待っているでしょう。

シングレタリィ　う～む、それはむごい。

シングレタリィ　では、標語だ。

魔法を制する者は、ピラミッドを制す

シングレタリィ　ピラミッドでは戦いの連続になる。“チャーム・パーソン”、“スティンキング・クラウド”、“ホールド・パーソン”、“サイレンス・15フィート・レイディアス”といった魔法を上手に使いこなさないと突破は難しいだろう。それぞれの魔法にはそれぞれ欠点がある。“チャーム～”、“ホールド～”は相手を選ばないとまったく無意味だし、“スティンキング～”は射程距離が短い。“ホールド～”や“サイレンス～”は呪文を唱えるのに時間がかかるので、その間にダメージを受けると無駄になってしまう。このあたりを考えながら魔法のコツを会得していこう。

ピラミッドモンスター

迷路では、ランダム・エンカウンターを全滅させないと安心して休息できない。魔法をケチらず、かといって使いすぎないように戦うコツを身につけないと、非常に厳しいだろう。相手の態度にごまかされないように……。

名　前	特　徴	強度	特殊能力
コボルド	たった3匹で何しに出てくんだよ、お前らは？	2	弓を使う
スタージ	一度食いつかれると動けなくなってしまうが、そういうときには“照準”で攻撃する	2	吸血
リザードマン	ピラミッドでは、改造人間の土台にされている	7	特になし
エルフ	魔法さえ封じれば怖くない	8	魔法
レベル7盗賊	魔法のワンドを持っている。さっさと倒さないとＨＰがぼろぼろにされるぞ	9	“マジック・ミサイル”
ミノタウロス	牛頭の巨人。昨年の日本シリーズを思いだしてほしかったんだよ	11	特になし
ディスプレーサー・ビースト	黒豹の肩から2本の触手というデザイン……	18	特になし
レベル6戦士	ＨＰの削り合いになってしまうと不利。“ホールド”や“チャーム”で勝負	20	特になし
ドライダー	遠距離で戦うと“ファイアボール”をかけてくる。接近戦に持ち込みたいところ	21	弓、魔法、麻痺
レベル7ドワーフ戦士	魔法にはかかりにくいが、やはり肉弾戦は避けたい相手	22	特になし
レベル7戦士	もちろん、正面から勝負してはならない	23	特になし
レベル2僧侶	ピラミッドで迷子になったかわいそうな人。根気よく話せば、道は開けるだろう	1	特になし(魔法は使えない)
ミュータント・リザードマン	改造(トカゲ)人間。悪の手先の戦闘員	12	特になし
ヤラシュ	改造トカゲ人間を作っているピラミッドのボス。麻痺のワンドに注意	19	魔法を使う

権謀渦まく中国英雄ロマン!

三國志II

永遠の名作SLGついに念願のバージョンアップ!!

それとも英雄劉備なのか?

今世紀最大の決戦といわれた因縁の『三國志』決戦以来数年を経て、いま再び光栄歴史シリーズの雄はよみがえった。『三國志II』が華麗にバージョンアップされたシステムをひっさげ世のSLGファンのパソコンに乱入したのだ。この辺の事情について、コンプ三國志の会会長のお茶の水教授は語る。

「あの天安門事件以来、確かに水面下で何か、何かが進行している、という感触はありました。しかし、正直いってここまでとは思わなかった」

また、光栄歴史シリーズにおける秋葉原の宿命のライバル四谷は、

「満を待して出陣したというわけですな。とにかく最近の光栄のポテンシャルには脱帽。噂ではSLGによって世界を征服する謀略を巡らしているとか」

さて、世の識者(!?)および名もなき衆生をこれほどまでに顎がす『三國志II』とはいたして何者なのか? 真相はかくかくしかじか、よってくだんのごとし一件落着である。まあ、今月はこの最新のSLG、しっかと紹介するのでファンの皆さん、いそいそと(!?)つきあってちょうだい!!

「いままでの戦法や、テクや、おべっかでは、もう勝てましぇ〜ん」

(ドクター四谷子・主婦38歳)

●光栄☎044-61-6861●PC8801SR以降／14,800円(サウンドウェア付き17,200円)〔税別〕

新しくなったのはココだ!!

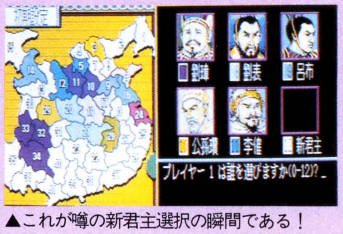
『三國志II』にはバージョンアップと表現するには物足りないくらい、新機軸が随所に盛り込まれている。ポイントを5つ示したので要参照ヨロシクアルね！

特 日本一の集 How To Win

1 主人公はキミ自身なのだ！

『II』の最大の特長は何か——と問われれば、まず〝新君主〟のシステムを挙げたい。〝新君主〟というのはプレイヤー自身がつくる君主のこと。名前や生年月日、性別のほか、肝心かなめの基本能力を設定。ここで知力を重んじるか、秋葉原流に武力一辺倒か、はたまた「君主は敬愛」と魅力を重視するか——プレイヤーの個性を反映した君主をつくることができるって寸法なのだ。

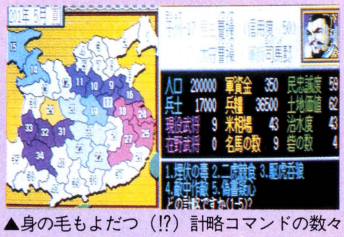
曹操、劉備玄徳などのメジャーな君主に交じって男を磨き、大陸制覇に王手をかける——う〜ん、これぞオトコのロマンでげすよ！



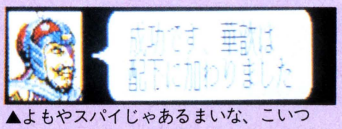
▲これが噂の新君主選択の瞬間である！

2 陰謀と謀略の世界なのだ！

な、なんという充実した(!?)謀略の数々！　とＫＧＢも思わず息を呑む計略コマンドの充実ぶりが特長その弐。例を挙げれば〝埋伏の毒〟なるコマンド。これは他国に味方と偽ってスパイを送り込み、戦争時に寝返らせる。こうなると、人材登用も疑心暗鬼。味方にいつ寝首をかかれるか、わかったもんじゃないのだ。ほかにも楽しい（!?）コマンドがあまたあるのだ。



▲身の毛もよだつ（!?）計略コマンドの数々

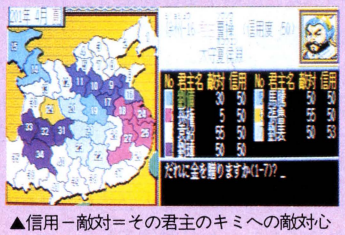


▲よもやスパイじゃあるまいな、こいつ

3 外交はより細やかになった

３番目は外交。要するにどの国とケンカしてどの国と仲良くするかのバランスなわけだが、『II』では新たに〝共同作戦〟なるコマンドが登場した。これは他国の君主と共同して敵国に攻め込む、というもので、まあ一種の援軍と思ってもらえばよろしい。劉備や関羽などの有名人君主（!?）と肩を並べて戦うことができるなんて、それこそ吉川英治の小説の中に入ったような感じなのだ。

◀領内を通過しようとした使者を捕らえた。配下にしてもよいぞ!!



▲信用－敵対＝その君主のキミへの敵対心

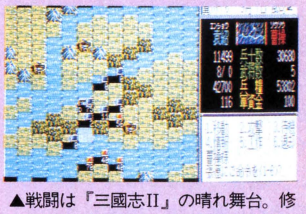
4 国の数も41とシェイプアップ

国数は前作に比べ41とやや減ったが、これも『三國志II』のＳＬＧとしての成熟度を示すものだろう。登場人物や国数などのスペックを前面に押しだし、ＳＬＧとしての巨大さを誇るよりも、肝心のゲーム・システムで勝負をしていきたい——これを称してゲームとして、ＳＬＧとして成熟した、という。まあ、41でも相当なもの。ちなみに登場人物は350人というからこれも水準をはるかに越える量といえる。

▲シナリオは６つ。やはり基本は１か２あたり。人間成り上がりが大切!?

5 戦闘はよりシビアに、よりリアルに！

火事と喧嘩は『三國志II』の華。この事情は前作と共通。しかし、３で紹介した〝共同作戦〟と関連して、戦闘はよりリアルさを増した。例を挙げれば敵の武将を寝返らせる〝寝返り〟のほか、呼ばれた同盟軍を裏切って攻撃する〝裏切り〟など。とくに〝裏切り〟は弱った同盟国を背後から叩く必殺ワザ。戦闘時においてもとにかく謀略に通じていなければこの中国大陸の戦乱を乗り切ることはできないのだ。



▲戦闘は『三國志II』の晴れ舞台。修行して敵国討滅をはかってほしい！

母と子の計略・外交教室なのだ!!

古くより文化が発達した中国大陸では、外交を始めとする交渉術が盛んであった。その起源は、始皇帝が大陸全土を統一するまでの時代、いわゆる〝春秋戦国時代〟に登場した〝遊説家〟に始まる。彼らは自らの弁舌と交渉の才を頼りに各国に雇われた計略・外交専門のテクノクラートであった――というわけで母と子の計略・外交教室ね。

計略

埋伏の毒
もっとも凄みのある計略だ。自国の武将をスパイとして他国に登用させ、戦闘時に寝返らせる。

二虎競食（にこきょうしょく）
他国同士を戦わせるように両国の敵対心を上げる。古人いわく〝漁夫の利〟である。要領で勝ち進め！

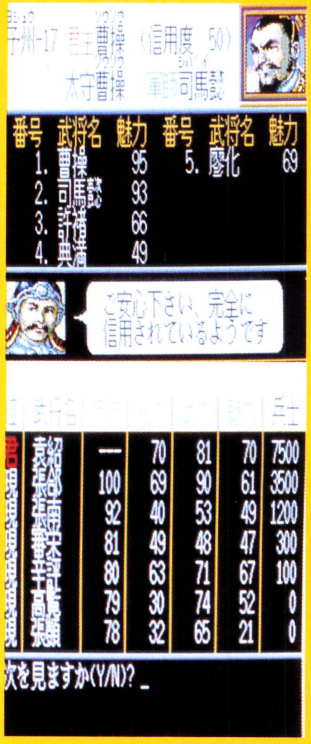
駆虎呑狼（くこどんろう）
他国の太守に謀反を起こさせる。虎（太守）をけしかけて狼（君主・武将）を呑み込んでしまう。悪いヤツ！

敵中作敵
他国の武将に内通し、戦争時に寝返る約束を結ぶ。しょせんこの世は謀略なのさ、フッ。

偽書疑心（ぎしょぎしん）
他国の武将に偽書を送り、忠誠度を下げる。敵国を内部からじわじわと崩壊させるのじゃ。フッフッフッ。

さて、と。お母さんがた、わたしが天才遊説家といわれた秋葉原老師ですのじゃ。息子さんたちを立派な遊説家にするには、上に挙げた５つのコマンドを修得するのが必須なんだもんね。そりでは、まずは〝埋伏の毒〟から始めるぞ。このコマンドはスパイを送り込む（１：送る）だけではない。敵国にいるスパイに翌月攻め込むことを知らせる〝２：確認〟、送り込んだスパイが登用されなかったら呼び戻す〝３：撤退〟と３つのサブコマンドがワンセットになっておりまするじゃ。つまり２段構え３段構えの陰謀が必要なわけですな。フッフッフッ、どうです恐ろしくなってきましたでしょう？　エッいくら何でもこれじゃあんまり…ですって!?　え〜い、弱き者は死ね!!　というわけですのでな、『三國志II』を勝ち抜くためには計略コマンドを自在に使いこなす賢さが求められておるのですじゃ。

（と自称謀略に生きる男秋葉原はウソぶく）



◀うぅ〜む、スパイからの報告かあ、なにか映画でも見ているようでカッコイイのよねえ！

◀さあて、だれに〝敵中作敵〟をはかるか。なるべくなら能力の高い武将がいいけどなあ…

外交

同盟
他国の君主と同盟を結ぶ。外交の基本ともいうべきコマンド。でもいずれは食ってやるわさ！

共同作戦
他国の君主と共同して第三国に攻め込む約束をする。IIの新機軸。戦力倍増でいうことはなしなのだ！

婚姻
他国の君主に娘を嫁がせる。同盟に準ずる効果あり。とにかく相手の敵対心を下げることは外交術の基本！

贈物
他国の君主に金を送る。同盟も婚姻もダメなら贈り物で相手の歓心を買うしかない。

降伏勧告
戦わずして国を手に入れる。秋葉原の好きなコマンド。無駄な抵抗はやめよ。キミたちは包囲されている。

お母さんがた、計略が〝悪のコマンド〟であるならば、外交は〝善のコマンド〟ですのじゃ。ただし善は善でも〝偽善〟ではありますけどな、フッフッフッ。そりではまず外交術の基本を説明すれば、相手の敵対心を下げることは基本中の基本。敵対心の高い敵に囲まれて戦争ばかりしていたのではいくら天才秋葉原といえども身が持たない。現在の実力では勝てない相手には同盟やら贈り物で機嫌をうかがい、敵対心を下げ、敵が弱くなったと見るや、手のひらを返したように同盟を破棄し、降伏勧告をしますのじゃ。

基本その弐をよおく聞いてくだされ。いいですか「強い者にはこびへつらい、弱い者には威丈高にせよ。」エッ!?　性格が悪い!?　性格が悪い、ですと？　え〜い、どうしてそう理解が鈍いの？　天下を統一するためじゃないですかぁ、大義のためには多少の（!?）細工、「韓信の股くぐり」は必要悪なのじゃ！　というわけですのでな。必修科目その弐、外交術をしっかり勉強するのじゃ！

▲劉備さん、孫策を一緒にやっつけませう！

▲まあ、そんなに悪い話ではないよなぁ…

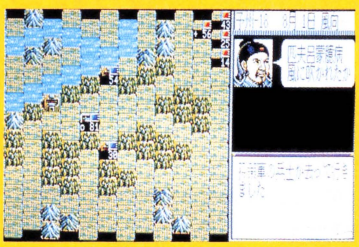
▲ま、軍師がそういうんなら。この話進めるよ！

戦闘

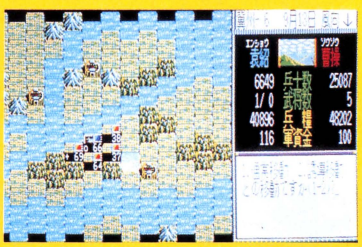
移動	通常移動と誘導がある。誘導は敵が後ろについてくるように移動
攻撃	通常攻撃のほか、一斉、火計、突撃あり。４つすべてに習熟すべし
情報	敵を知りおのれを知る。敵の情報把握は工作時の基本データとなる
工作	待機武将を参戦させる〝出陣〟と敵を寝返らせる〝寝返り〟がある

計略・外交の必修科目、しっかり学んでいただけましたかのう!?　そりでは最後の必修はいわずと知れた戦術じゃ。前２科目を前準備とするなら、戦闘は本番。こりまで前準備で努力(!?)した成果がいっきにあらわれるフェイズですのじゃ。

本日のボクは（正月明けのせいか）急にアタマがよくなってしまったのじゃ。もうひとつたとえを思いつきましたぞ。計略・外交をお百姓さんの「種蒔(たねまき)」とするなら戦闘は「収穫」。とにかくこれに勝たなければ国は増えない。今回は戦闘の細かいテクニックについてはいうのはやめにするのじゃ。そりよりも、３つの必修科目をそれぞれ関連させて考えるセンスを身につけて欲しいのだよん。たとえば「戦闘に勝利するためにはどうすればよいか？……強い国とは仲良くし敵対心を下げ、弱い国に狙いをつける（外交）……でもそれだけじゃ不安。念には念を入れて埋伏の毒を用いてみよう、いや、待てよ、ここは太守に謀反を起こさせてみようかな（計略）」といった具合じゃ。このほかにここでは選択科目にして触れなかったんけんど〝人事〟に関する一連のコマンドは計略・外交と同じくらい大切なコマンドじゃ。とくに〝登用〟によって人材を充実させることは前作にも増して『II』では必須じゃ。国づくりの基本は人材にあり。上級レベルではさながらヘッドハンティング（人材獲得）競争って感じになるので、要注意。３つの必修にプラスワンして人材の要素が入るのじゃ。『三國志II』を勝ち抜くために、ボクのいったことわかってもらえたかのう？　とかく光栄の歴史シリーズのような経営型・戦略型といわれるＳＬＧではこのような発想は必要不可欠なんだもんね。

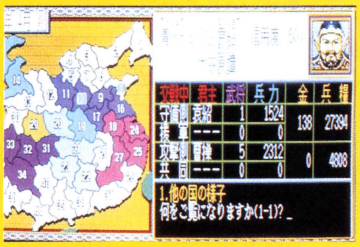


▲フッフッ、孫策め。臆病風に吹かれおって！

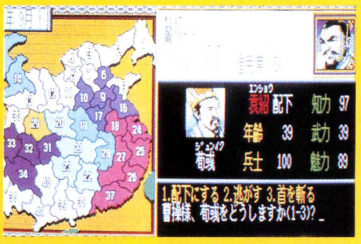


▲いやな相手は誘導して戦わないことね

▲国情報。単なる数値でなく文章ってのがよい



▲現在戦争中。兵糧の切れ目が縁の切れ目！



▲う〜む、この男使える！　死なすには惜しい！

一騎打ちは一発大逆転のイベントだ！

敵は味方の百倍の兵力！　百倍の敵を目の前にして「これまでせいいっぱい努力したのにどうしてこんなに不幸なんだ」そうお嘆きのアナタに耳よりの情報。アナタのごじまんの武将が、敵の武将に対して戦闘開始前の１回だけ〝一騎打ち〟を申し込むことができます。申し込む武将は選ぶことができますので、敵の大将に捨身の挑戦をしてみてください。

武将は兵力の差で差別されるものではありません。弱き者にチャンスを与える——どうです、前途に光明が見えてきたではありませんか？　エッ、挑戦したけど負けてしまったってっ!?　何が平等だ、ですって!?　それはアナタの修行が足りないのです。禅寺などで修行に励んでください。最後に……。もしアナタが一騎打ちを申し込まれた場合、挑戦を蹴ると愛想をつかして兵隊が逃げますよ。さあ、どうします、フッフッフッ！

◀いかにも一騎打ちにふさわしい画面だよね。兵力の差にかかわらず、勝てば相手を抹殺できるのじゃ！

体感？ HoW To Win—新君主は中国の英雄となれなかったヨ

やっぱり『三國志II』は秋葉原、というわけで（ど、どういうわけだ!?：Dr．四谷談）まずはコンプのアメリカシロヒトリといわれ昆虫図鑑にも載っているという彼に〝毒味〟をしてもらおうじゃないか。

では、と。彼の封印を解いて、と…。オオッ、なんというすばやさ。うるうるとうなりながら電光石火のごとくキーボードに飛びついた！

で、彼が選んだシナリオが「群雄割拠し、盛んに覇を競う　194年」。董卓の勢力が衰え、群雄がつぎのラウンドの勝者たらんと各地に割拠するシナリオである。ちなみに秋葉原は上級レベルを選択。しかも……モードは史実ではない仮想モードを選んだ。この、身のほど知らずめえ!!

秋葉原、予州にて旗揚げ!!

フッフッフッ、命が惜しくば金を出せ。これがボク秋葉原のＳＬＧ哲学なのじゃ。意味をいっちゃうと、弱肉強食のＳＬＧ界にあっては、腕に自信のない人はお金を出してオトナしくしていなさいね、ということなのじゃ。

そりでは、と。さっそく『三國志II』のリプレイをやってしまうんだもんね。はっきりいってボクは『三國志』についてはウルサイ人間なのじゃ。曹操だの劉備玄徳だのでプレイするのはもう古い。トレンディなボクとしては『II』のオイシイところをしっかと把握しちゃうのだ。

まんずは新君主（☞91頁）を選んで、名前をつけちゃう。あとは誕生日と年齢を入れて、最後に能力を決める。知に傾けば（!?）Dr．四谷になってしまうし、ここは「今宵の虎徹はよく切れる」、武力重視でいってみる——と読者の皆さんは思ったかのう？　でも君主たるものアタマがいいとかケンカに強いというよりも、やっぱ性格、性格がりんりん良くなくちゃダメだわさ。というわけで、３つのうち魅力を最大にして、フッフッフッ、こりでカンペキ虎雲風将軍の誕生なのじゃ（ちなみに秋葉原将軍は来月の登場なのじゃ）。んで旗揚げは、と……。田舎でノンビリするのもいいけんどUrbenなボクとしては「都会に近くて空白地」こりが求める国、つまりは予州（18）が最適地なんだわさ。人口も20万人を越えてるしぃ、おとなりの徐州は信義を重んじる（!?）劉備玄徳だしぃ、ボクと予州を折半する袁術は少しアホだしね。さっそく袁術から人材を引き抜くんだわさ。フッフッフッ、君主じきじきの「三顧の札」（☞93頁）でぬわんと！　大史慈を手に入れたのじゃ。この男、武闘派のなかでも武力95とトップ・クラスの人物じゃ。

（というわけで、引き抜き競争熾烈な上級編のなか、運よく部下のヘッド・ハンティングにも遭わず予州秋葉原は人材を増やし始めた）

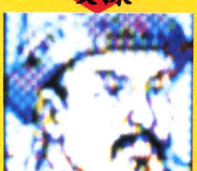
そりにしても、おいそれと攻めることができない弱小の悲しさじゃ。揚州の孫策なんぞ周瑜とか呂蒙とかデキのいい部下をワンサと持って、江南地方を我が物顔。厳しい。『信長の野望・戦国群雄伝』とはちがう、あまりにも厳しい中国大陸の現実なんだもんね。

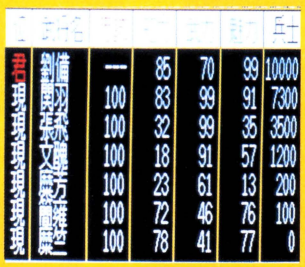
フッフッフッ、そりでもボクはくじけない。泣くのはいやだ、笑っちゃおう、だ。ここでは外交で孫策バッシングをするんだわさ。もしもし、劉備殿、最近の孫策めは少しイイ気になっているのではありませぬか？　同盟してしかる後に共同で攻めてやろうではありませんかの？（☞92頁）エッ!?　同盟ならいいけどよってたかって相手をイジメるのは好きじゃない、ですって!?　エライ！　さすがは漢室の藩塀。この秋葉原いやさ虎雲風、卒爾ながら将軍のお人柄を試してみたんでげすよ（フンッ、この偽善者路線めが！）。でも仲良きことは美しき哉じゃ。同盟につぐ同盟で要領よくやらなくっちゃこの黄土の地で生き抜いていくことはできないんだもん。あとは…どうするかのう？　空白地に国を増やすのもいいけんど、守りを薄くしちゃ孫策めにしてやられるし（袁術なんぞはモンダイではないわい！）、計略をしようにもアタマのいいヤツはいないしぃ……。

▲女将軍ってのがおしゃれなところである！

▲予州は田舎じゃない。田舎じゃないのよ!!

凌操

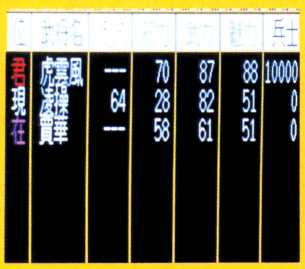

凌操なる武将ありき。どんな勧誘が効果ある？



▲劉備玄徳の一門である

徐晃

▲徐晃。この男は武人。馬がよいぞ！



▲トホホ、たった３人である

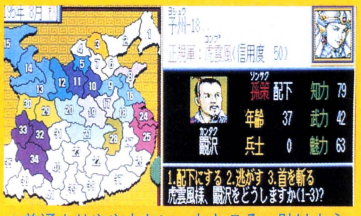
光栄のすべてがつまった、『光栄ゲーム用語事典』Ｂ５版320ページ・本文オールカラー定価5000円(税込)

特 日本一の集 How To Win

謀略が渦巻く戦場なのだ！

（秋葉原、鬱々としてたのしまず。何せ、隣国は強大。しかも油断をすれば〝引き抜き〟合戦。かつて破壊の神(!?)とまでいわれたコンプ一危険な男も馴れない謀略・陰謀に知恵を振り絞る始末である）

ぬ、ぬわんと？　密書を携えた使者を捕まえた、だとう!?　エライじゃないの、ウチの一家にしてはデキ過ぎじゃ。よろしい、さっそく取調べなのじゃ。ふむふむ、アンタの名前は雷同とな？　張飛のところへ転職のススメに参ったとな!?　あ、甘い。こりだから劉備は「ノンキな父さん」と呼ばれるのじゃ、張飛といえば劉備玄徳の義兄弟。そんな男が何が悲しゅうてデューダしなくちゃならないのだ？　まあいいのじゃ。敵ながらキミは立派な男じゃ。何といっても敵中突破を計るところがカワユイ。秋葉原勲章をあげて、ボクの部下にしてあげる。その代わりキミの連れてきた兵隊を全部差しだしなさいね。（雷同を強引に部下にしたうえ兵隊を取り上げ、虎雲風将軍は急に鼻息が荒くなった。隣国なんぞモノの数ではないわい、と発言が百八十度転換する節操のナサである）



▲普通よりやや上といったところ。助けよう

イベント発生！

疫病

▲これが有名な疫病である

イナゴ

▲イナゴさんが発生したって！

哀れ、新君主、戦場の露と消ゆ!!

（ここは予州袁術領。秋葉原改め虎雲風将軍率いる３万の軍勢は、鎧蹴一触のもと袁術軍を蹴散らさんと、進撃を開始した――!!）フッフッフッ、これでようやく秋葉原流になってきたわさ。幸いにも袁術軍は２万５千と劣勢だし、こちらには優等生の大史慈がついているし、どうヒイキ目に見ても負けることはないもんね。敵は待機……待機、と。ん、何じゃこりゃあ？　〝寝返り〟だって!?　この非常時に寝ているとは、敵もよっぽどラテン気質なのじゃ（ちがうって！）。寝返り……寝返り、そう何回も向きを変えるとは寝ぞうの悪いヤツ……エッ!?　どうしたの大史慈？　敵の旗なんぞ掲げて。ぬ、ぬ、ぬ。こりまで目をかけてやったのに〝裏切り〟だとお？　オマケに徐晃までぇ？　ええい、こうなったら袁術の首をとるまでだわさ。皆の者、突撃じゃ～!!

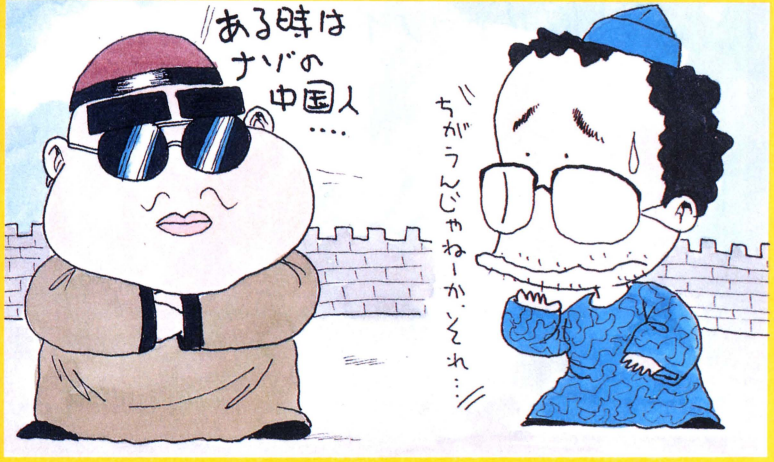
（……虎雲風将軍、大史慈、徐晃に追われながらも辛うじて袁術に突撃。とはいえ、結局はここまで。７人もの武将に包囲され、一斉攻撃によってみるみる兵力が消耗していく。本国へ退却しても再起の望みはないし……と判断した秋葉原、ついに最後の突撃を敢行した――以降虎雲風将軍の姿を見た者はいない……う～む、悲惨！）

というわけじゃ。今月は特別に〝悪い見本〟をお見せしたんだけんど、来月からはこのボクが孔明もかくや、と思わせる大活躍をするので、いまから楽しみにしていて欲しいのじゃ。（来月は別冊付録だ！）

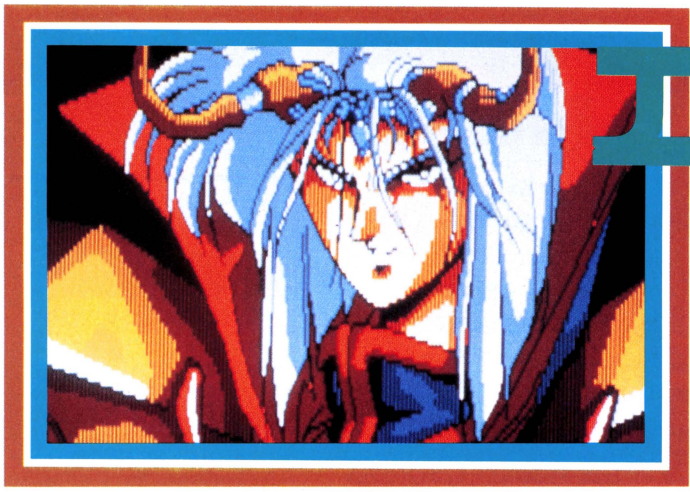
▲こ、このかたきは来月とってやるわさ！

トホホホ　え～い!!　いまに見てろ

▲ええい！　死んだあとつべこべいうなっての！



イラスト／盛本康成



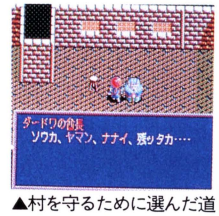
エメラルドドラゴン

HOW TO WINも、はや3回目。けれど通しナンバーがついてないのは、1回目そして今回と特集に組み込まれているせい。特集に何度も登場するのはそれだけ人気の高いことの証明だろうね！

急げ、エルバードへ!!

別れはつらい

ようやく魔獣ゴーメズを倒すことができ、ひとつの目的を果たせた。さあ、早くエルバードに戻り、ハスラム王子を手助けしなくては！　はやる心でナナイの村を出ようとすると、ヤマンがここに残るという。パーティに引き留めたいところだが、彼の心情もよくわかる。ここは笑ってさらば。いっきにダードワの村へ。酋長に息子ヤマンのことを告げると、さみしげな顔を見せた。父には父の葛藤があるのだろうなあ。



▲村を守るために選んだ道ゆえに、息子から決別された父の悲しい姿である

レジスタンスにバンザイ！

フウォーフィーの町にたどり着いたところではたと気づいた。アーパスの砦をどうやって抜けたらいいんだろう？　そうだ、レジスタンスの隠れ家にホスロウを訪ねて、助力を乞おう。彼はあたたかく歓迎してくれたうえ、自らパーティに加わろうといい出した。やったー、これは心強い戦力が加わったぞ！

▲レジスタンスのみなさんには感謝の雨あられ！　世話になったうえ、ホスロウさんまで借りさせてもらっちゃって

今月のパーティ

今月もまたまた別れと出会いがある。それぞれに個性と人生を感じさせられるメンバーばかりだから、たとえ短いつきあいの相手にだって思い入れをもつようになってるんだよね。

アトルシャン

ドラゴンながら人間たちのために力を貸す主人公。だんだんたくましく、力強く成長してきましたねえ

タムリン

どんどんと魔法の技も磨かれてきたヒロイン。とてもただの人間とは思えないほどの急激な成長ぶり

ファルナ

悲しみをのり越えて、ひとは大きくなる。けれどこの女修導士の前にはまだまだ試練が待っているのだ

ヤマン

ダードワの酋長の息子はその身分に甘んじることなく、正しいと思うことのためには親も部族も捨てたのだ

ホスロウ

今月の新メンバー。レジスタンス軍の親分だ。彼には大型武器を持たせ、戦闘は前線でがんばってもらおう

●バショウ・ハウス　☎03-219-6123 ●PC8801SR以降、PC9801シリーズ、MSX2、X68000／8800円〔税別〕

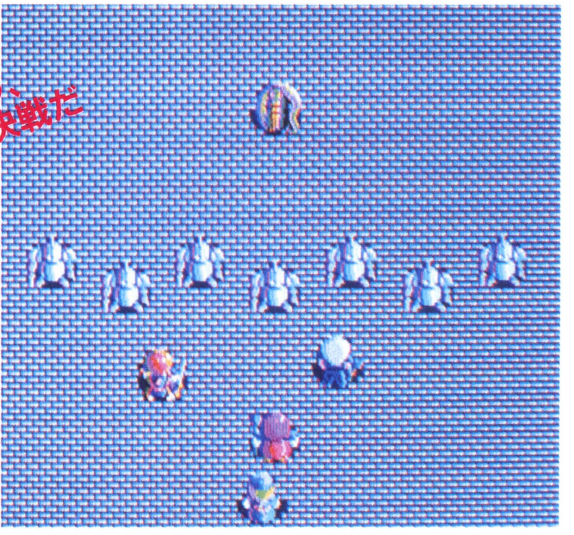
アーパスの砦へいざ突撃じゃ!

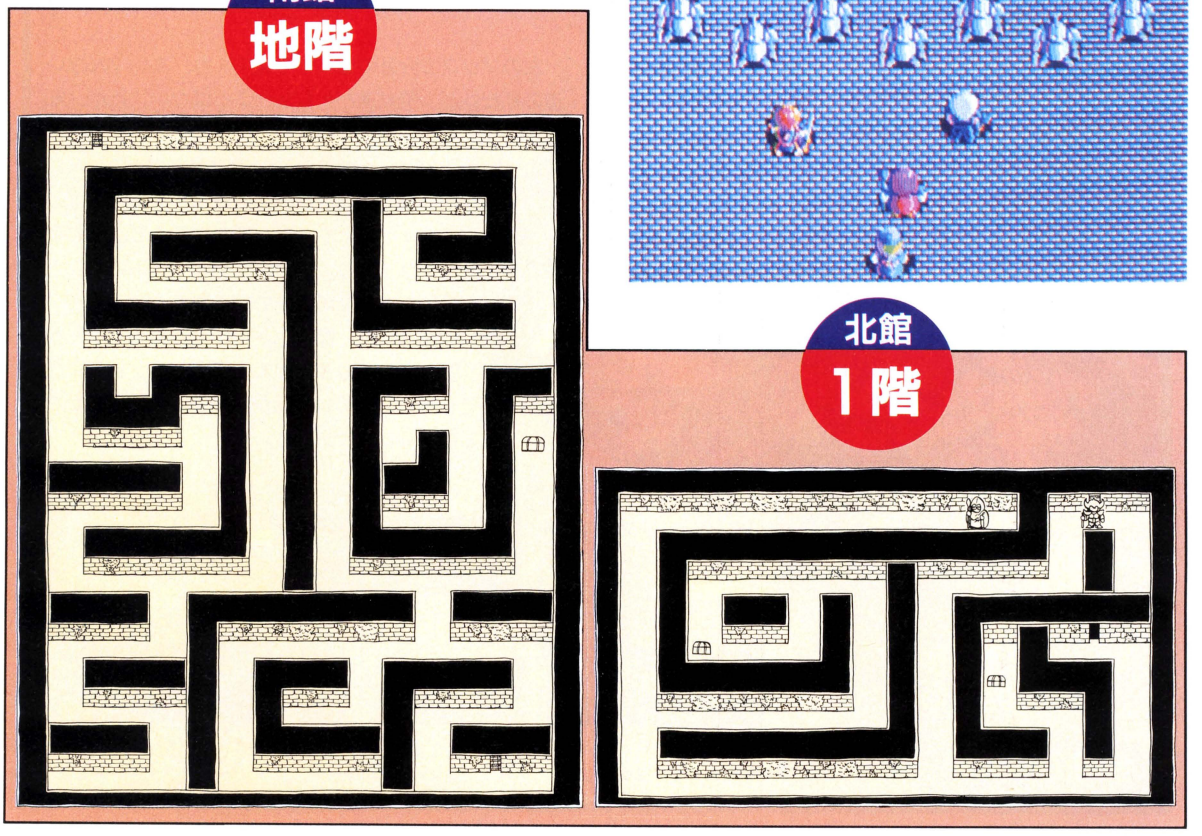
特 日本一の集 How To Win

レジスタンス軍の援護射撃を受けて、アーパスの砦へとまっしぐら。アトルシャンのレベルが30くらいになれば、入口の衛兵なんてちょろいぜ。

しかし、この砦、広いよなあ。2階にある入口から入ったあと、1階、地階へ、さらには北側の建物の1階、2階と全部で5フロアもある。地図をつくりながら行かなくっちゃ、迷っちゃう。でも、広いぶん、宝箱も多いのがうれしいね。すみずみまで行かないと、損してしまいまっせ。まあ、これだけ広いんだから、いちどで制覇しようと思わずに、目の前にあるフウォーフィーの町へ戻っては休み、また出かけるパターンがおすすめだね。ついでに、お金に余裕ができたら、ホスロウにウォーハンマーを買っておこうねえ。

ぐんぐん進んでやってきたのはある階段の前、敵を発見して戦いを挑んだのだが、戦えど戦えど敵はつきない。こりゃー、だめだ、きりがないぜ。ホスロウのいうとおり、まずバシタを見つけるのが先決だろう。さらに探しまわり、ようやく発見！　おっと、強い敵にあたる前にはテントで休憩、体力満タンに。そして、無事バシタを倒すことはできたのだが……。





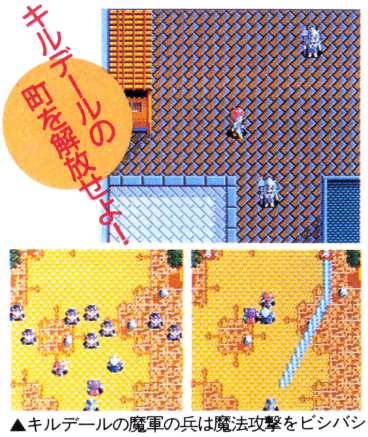
エルバードめざして、北上だ！

オストラコンはなにをやらかしたのだろう？ そしてエルバードではいったいなにが起きているのか？ 不吉なウワサばかりが耳に入ってくる。気持ちはあせる。北へ、北へ、一刻も早くエルバードへ行かなければ……。

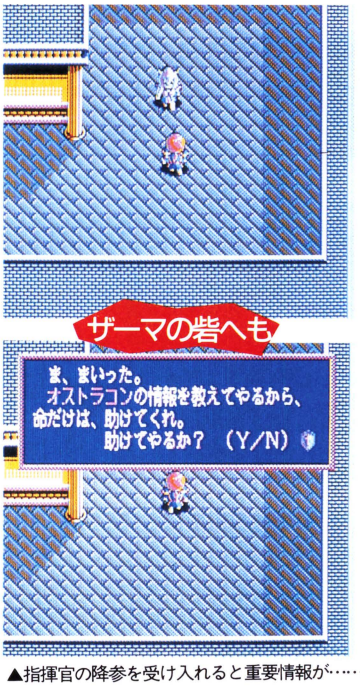
薬の補充でもしようかと寄ったキルデールの町は魔軍に占領されていた。あちこちに敵の兵が立っている。おのれ、にっくき奴らめ。けちらしてくれる！ ところがまあ、こいつらの強いこと、強いこと、まいったね。だんだん魔術を使う敵が増えてきて、戦うのもしんどいぜ。なんとかかんとか指揮官を倒すとキルデールの町は解放された。

町のひとたちと話すと、ますます不吉な話ばかり聞こえてくる。町を歩いていたおばさんに「早くエルバードへ」とせかされたが、いわれるまでもない。武器・防具の買い換えを済ませると、さっさと旅立った。

ザーマの砦にも敵があふれている。ここでもまた、指揮官を倒さないことには通り抜けられない場所がある。ええーい、どこにいるんだ、指揮官、出てきやがれ！ といくら怒鳴ったところで出てくるわきゃあない。自分で広い砦の中をあっちへこっちへと探しまわらなければならない（このマップは去年の11月号の付録を見て）。ゼーッ、ハー……やっと見つけたぜ、こてんぱんにたたきのめしてやるーと思ったのに、降参だって。なさけない奴。



▲キルデールの魔軍の兵は魔法攻撃をビシバシ



▲指揮官の降参を受け入れると重要情報が……

今月のチェックポイント

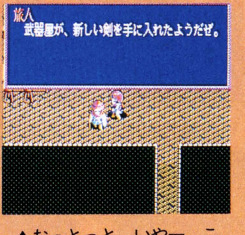
「会話は変わるものなのだ」

左のマップで今月の道のりを見てくれ。ずいぶん遠い道のりだけど、帰り道だから迷うことはない。だが、知ってる場所ばかりゆえに、ついつい町のひととの会話も飛ばしがちになるのでご用心。このゲームの特色のひとつは会話のきめ細かさなんだ。同じ町でもイベントをこなしてから戻ると、どんどん会話は変わる。その中に進むべき道のヒントだけでなく、登場人物の謎に関わる話もいろいろあるので、聞き逃さないようにね。また相談コマンドもどんどん活用すべし。状況に応じてじつにこまめに会話が変わることには驚かされるばかりなのであーる。

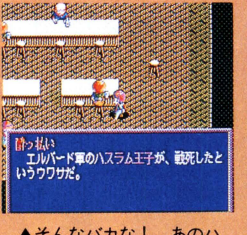
フウォーフィーの町で

▲あのオストラコンが……いったいどうなったんだ？

キルデールの町で



▲おっとっと、いやー、これはうれしい情報だぜい！



▲そんなバカな！ あのハスラにかぎってそんな…

げっ、オストラコン、その腕はいったい!?

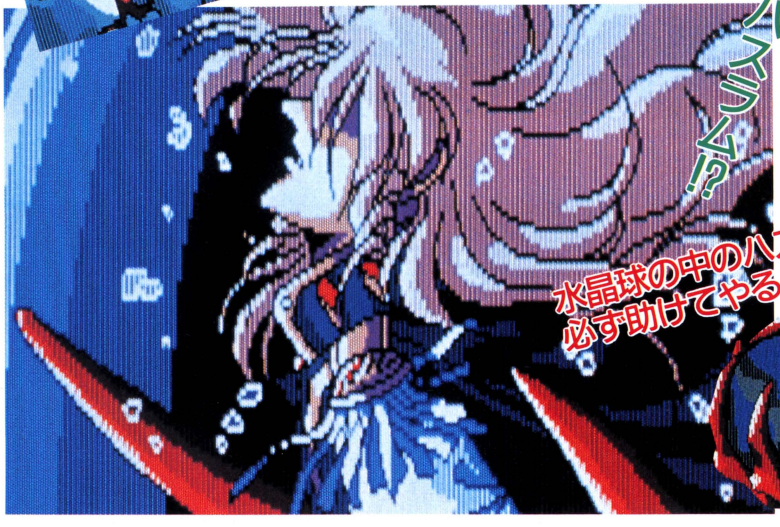
特 日本一の集 How To Win

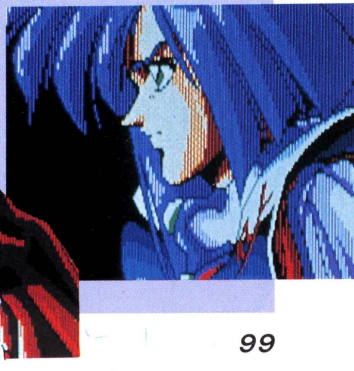
オストラコンとの再対決のときは迫ってきた。そう、ザーマの指揮官から奴の居場所を聞くことができたのだ。しかし……、ちかれた。そうだよなあ。今月ってすごーい距離をかけ戻ってきたんだもの。考えてみれば、これは去年11月号の付録に加え、12、1月号とたっぷり時間をかけて歩んでいった道。いやー、感慨深いものがある。あー、ほんと疲れた。エルバード城で王にでも会って、情報を仕入れがてら、ひと休みしたいなあ。ところがどっこい、城の衛兵は本物のアトルシャンなら、オストラコンを倒してから来なさいなんていうんだもん。ひぇー、厳しいお言葉。しょうがない。やっぱり一大決戦へとおもむかざるをえまい。

かくして一行はオストラコンの待ちかまえる家へとやってきた。ここは、はるか以前にも訪ねたことのある場所。勝手知ったるなんとやら……、じゃないけど、まあ、家の構造はわかっている。これといった敵の姿もなく、すいすいと進める。なんだ、これは？　そういや、あの指揮官がやけにあっさりとオストラコンの居場所を教えてくれたのも、考えてみればあやしい。もしや、これはワナ？　用心してかかったほうがいいかもしれないなあ。

家の一番奥の部屋にいくと、そこでオストラコンは待ち受けていた。ホスロウが斬りかかろうとすると、その前に2匹の悪魔が立ちふさがる。むむむ、このきっかいな奴らは……？　だが、オストラコンの姿をまじまじと見たときの驚きとは比べようもない。前回会ったのはフウォーフィーの町の一角にあった前線司令部でのこと。あのとき、アトルシャンがみごと奴の右腕を斬り落としたのだが……、いまその腕は新たにはえ変わっていた。ただし、明らかにこの世のものとはちがう悪魔の腕である。ウワサどおり、奴は悪魔に魂を売ったのだ。アトルシャンへの復讐のためにちがいない。

だが、奴はアトルシャンに戦いを挑もうとはしなかった。かわりに奴は、そのぶきみな腕をゆっくりと差し出した。その手のひらにのせられていたのは黒い水晶球。そして、そこにはなんとハスラム王子の姿があった。よかった、戦死したというウワサはまちがっていたのだ。けれど、いま彼の命はまさにオストラコンの手中に握られている。おい、オストラコン、おまえの望みはなんだ？　さっさといいやがれ。なんでも聞いてやろうじゃないか！





SELECTED SORCERIAN

『セレクテッドソーサリアン1』は、十分楽しんでもらえたかな？　今月は、もうそこまで発売が近づいてきた『2』の2作品を紹介しましょう。なお、このシリーズはタケルでしか買うことができないので忘れずにね！

箱から飛び出した「悪」を封じこめろ！

荒俣賞受賞作品

パンドラの箱

「決して開けてはいけない」といわれていた箱を、パンドラは好奇心をおさえきれずに開けてしまった。その中からは、盗み、ねたみ、憎しみといった、この世に存在するありとあらゆる「悪」が出てきたからさぁ大変！　いまや、これらの「悪」は、モンスターに姿を変えて村を襲いはじめている。この村に平和を取りもどすためには、村に広まった「悪」をもう一度パンドラの箱に封じこめる必要があるのだが……。

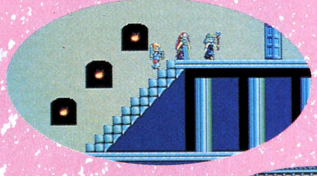
＜原作・小玉耕二くん＞

仕置き場から聞こえる謎の声とは？

◀仕置き場の近くにきたら、いきなり語りかけてきた声があった。この声の主は、いったいだれなんだろう？　また、どうすればクサリを解くことができるのだろうか？

▶村に帰ってきて、仕置き場でのことを話すと、意外にも心当たりがあるようだった。彼女は、クサリを解く方法を知っているかもしれない

城内には、何が待っているのか？



◀ずいぶんときれいな城だ。しかし、何が起こるかわからないので、用心して探索を続けることにしよう

▶ずいぶんと変なところにガイコツの山があった。天井が吹抜けになっていることと、何か関係があるような気もするが

このシナリオのモンスターは一風変わったヤツばかり！

▶憎しみがモンスターとなったヘイトリッド

▲盗みのモンスターはセフトシルフ。吹き飛ばされるな！

▶トリッカーは、悪だくみのモンスターだ

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC98、PC88SR・VA、XIシリーズ／予価2900円〔税込〕／1月下旬発売予定

特集 日本一の How To Win

谷山賞受賞作品

灼熱のワナ

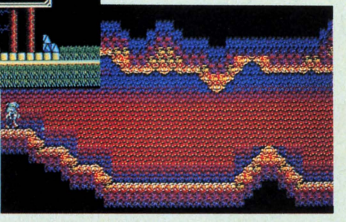
「近くの火山に住んでいるマグマボイアルドというモンスターが、最近急に村の人間を襲いはじめた。これ以上村に被害が出ては大変なので、なんとかモンスターを退治してほしい」と、村長が依頼してきた。ソーサリアンははたしてモンスターを倒すことができるのか？

<原作・岩崎裕自くん>

●

『セレクテッドソーサリアン2』のもう1本のシナリオである「灼熱のワナ」の開発も、順調に進行中だ。登場するキャラクターの個性の強さが魅力的なこのシナリオ、楽しみに待っていてね！

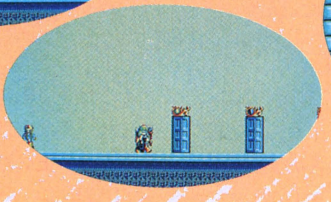
◀火山に住むマグマボイアルドに火をつけられてしまったのだろう。家は元の姿をとどめてはいなかった。なんてひどいことをするのだろう



▶見るからに熱そうな火山の中へと入っていくソーサリアンたち。きっとマグマボイアルドはこの先に住んでいるのだろう

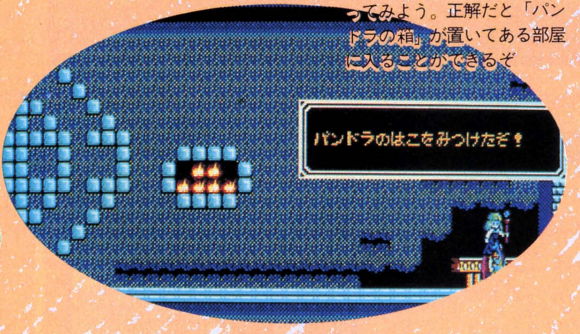
城内で出されるクイズに答えて、パンドラの箱を手に入れるのだ！

◀3つある扉に、それぞれひとつずつ質問をし、その答えから真実の扉を探すのだ。確率は3分の1！



▶緑、青、赤の3つの扉。真実の扉はこのうちのひとつだけだ。もしもちがった扉に入ってしまうと町まで強制送還される

▼真実の扉がわかったら、入ってみよう。正解だと「パンドラの箱」が置いてある部屋に入ることができるぞ



NPCはとってもたよりになるぞ！

▲いくらソーサリアンたちが「パンドラの箱」を持っていても、「悪」を箱に閉じこめる呪文を知らなければ、意味がない。そこでＮＰＣの登場となるわけだ

パンドラの箱にモンスターを閉じこめろ！

▶それぞれのモンスターのところへ行き、攻撃しよう。敵が一定のダメージを受けると「パンドラの箱」を置くことができるようになるんだ

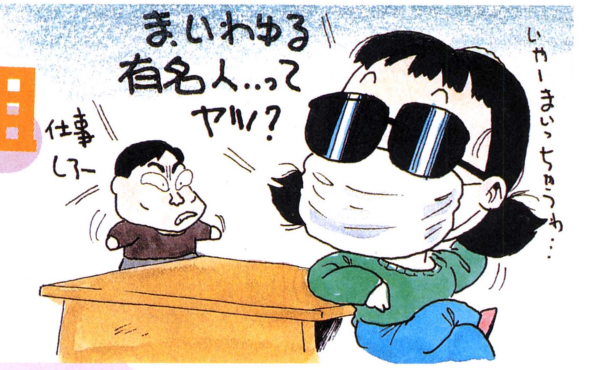
◀「パンドラの箱」を置くことができれば、あとは呪文でモンスターを閉じこめてしまうだけ。この調子ですべての「悪」を封じこめよう

KEIKO組

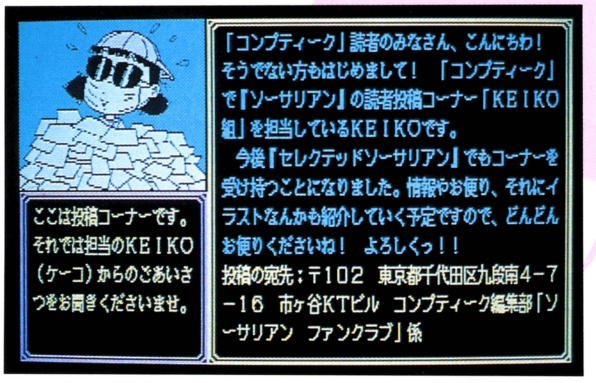
ケーコぐみ

ソーサリアン班

シナリオコンテストから生まれた『セレクテッドソーサリアン』が発売されて1カ月。みんなの仲間がつくったシナリオはどうかな？　「ユーティリティー」にケーコが出ているのを見て、ビックリした人もいるんじゃないかなぁ♡



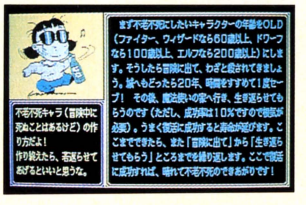
『セレクテッドソーサリアン』にもケーコが出てるぞ!!



左の写真を見てもらえればわかるように、このたびケーコ組が『セレクテッドソーサリアン』にも出張（!?）しているんです。エヘヘ！　この『1』でケーコが担当しているのは、下のふたつのコーナーです。「ソーサリアンファンクラブ」の方は、基本的に本誌と変わりませんので、こちらにも気軽にどんどん投稿してくださいね！　なお、裏技に関してはいままでどおり本誌宛で結構です。「これは！」という情報は、自動的に『セレクテッドソーサリアン』でも紹介しますからね！

『セレクテッドソーサリアン』への投稿のあて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部「ソーサリアンファンクラブ」係

ソーサリアンファンクラブ



ここは、いままでに本誌（ケーコ組）に掲載した裏技や、ユーザーからのおたよりを紹介するコーナーです。

今回は第1回目で、お便りがまだ来ていないため、裏技のみ掲載しました。「エスターの家で魔法を短期間でかける方法」、「ドラゴンモードの出し方」、「不老不死のつくり方」、「エスターに生き返らせてもらうときの副作用」の4つです。

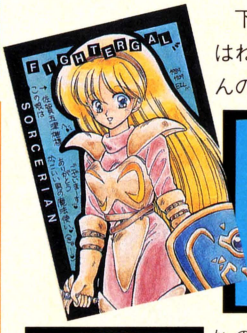
魔法リスト

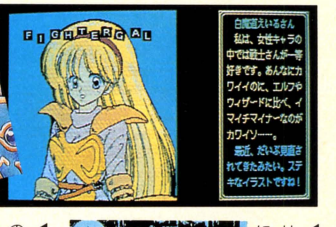
このコーナーでは、自分がつくることができる120種類の魔法の中から、とくに役立つ18種類の魔法のつくり方を紹介しています。攻撃魔法の中で「貫通」の属性をもっているものに関しては、ノーマルなつくり方と共に「貫通」のつくり方も紹介しているのがポイントです♡

このコーナーには、なんとイラストまで掲載されちゃうのだ！

『1』では、いままでにケーコ組に送られてきたイラストから5点紹介しました。下は東京都・白魔道えいるさんの実際の作品と、パソコン上の画面です。パソコンに取り込むと、ちょっぴり質が落ちちゃうのがわかります？　また、細かい文字などは消されてしまうので、そのところも割り引いて見てくださいね♡

下に紹介したほかにも、栃木県・はねい翔くん、新潟県・よしかずさんの作品を掲載しています。





◀兵庫県・沙羅惟尉くんの戦国ソーサリアン。なかなか似合ってるね

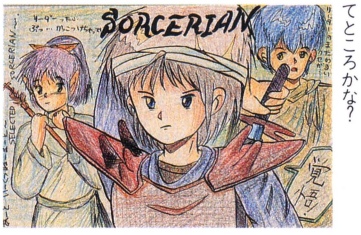
◀福岡県・DAKOTSUくん。「ピラミッド」に登場のガドルガンです

特 日本一の集 How To Win

ここからはいつものKeiko組だよ！

情報&イラストコーナー

今月は、ハガキを２枚以上使ったイラストを送ってくれた人のお名前を紹介します。掲載スペースの関係でボツになることが多いんですよね。奈良県の星野うつきさんは女性のウィザードが魔法をかけているシーンを描いてくれました。ドラゴンとの対決におもむく男女のファイターを描いてくれたのは埼玉県のTACくん。また、沙羅羅尉ＲＸくんとＦ・Ｏくんは、なんと計４枚の合作イラストを送ってくれました。ボツにしちゃってゴメンナサイ。そうそう、和歌山県の啄木鳥しんきさん、同人誌を送ってくれてありがとう。楽しく読ませていただきました♡



◀愛媛県・Ｆ—Ｏ—Ｎくん。リーダーとしてのプライドってところかな？

▲兵庫県・高島大くん。「氷の洞窟」がコミックになるのが待ちどおしいですね

▲東京都・ジャンボ尾崎くん。今度はかっこいい、ちんぴらエルフの登場ですっ！

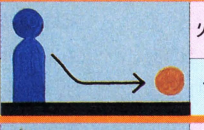
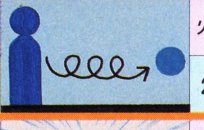
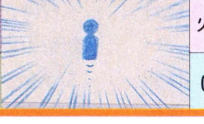
▲北海道・神崎あやさん。確かに「信長の章」でのヤングエルフは寒そうでしたね

お便り待ってます♥

ケーコ組では、情報やイラストを大募集中です！　『セレクテッドソーサリアン』も出たことだし、たくさんのお便り（とくに情報ね）をお待ちしてます。
あて先はこちらです♡：〒102 東京都千代田区九段南４−７−16　市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部　ＫＥＩＫＯ組　ソーサリアン班係

魔法のアイテム屋WIZ・魔法リスト［頭文字Ｔ以降編］

※東京都・山下重明くん／愛知県・片幸里くん／神奈川県・ＲＹＯＦＵくんの情報を元に作成しました。

名前 / ＭＰ	値段	使ったときのグラフィック	火	水	木	月	太	金	土	効果
TORPEDO										地面をはっていき、敵の近くで破裂するという魔法。その際、爆風によって敵を吹き飛ばしてしまう。ただし消費ＭＰが30とやや多いため、連射がしにくいという難点がある。また、風に属するモンスターには効果がない。
30	5000		1	1	0	2	2	0	0	
WIND SICKLE										突風を呼び起こして真空をつくり、敵を巻き込んでしまう魔法。この攻撃を受けたモンスターは、鋭利な刃物で切り刻まれたようになるといわれている。なお、水に属するモンスターには効かないので注意すること。
5	9000		2	3	1	1	0	0	0	
WINGS										この魔法を使うと、一定時間空を飛べるようになる。つまりFLYの魔法版。薬のFLYはすべての薬草を必要とするため薬草の消費も激しいが、この魔法が使えれば薬草の心配をしなくてもすむ。しかし、値段は高い。
125	65000		0	0	0	0	0	0	0	

コミックス版 ソーサリアンニュース

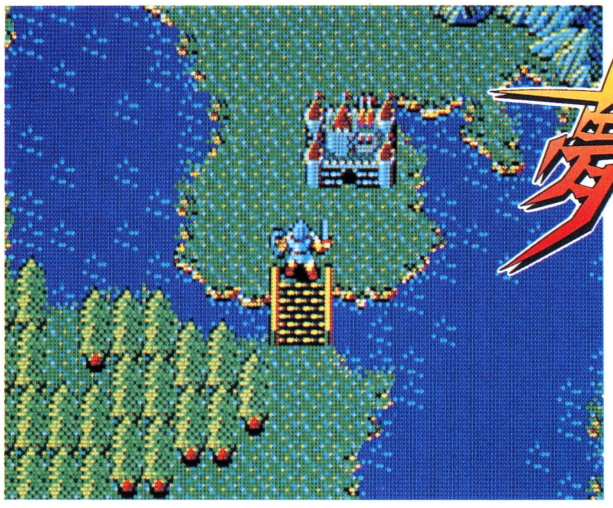
シリーズ第６弾「天の神々たち」、第７弾「呪われたオアシス」ともに大好評のうちに品切れの本屋さん続出！　というウワサ…しかし、そのくらいで驚いてはいけない！

1990年のソーサリアンシリーズはさらにパワーアップ!!　見よ、この強力メンバーを！　まず、ドカーンと２月中旬発売予定、久保田真二先生書きおろし「盗賊達の塔」。

さらにコミックコンプ、大好評連載作から、３月は、河本ひろし先生「氷の洞窟」、４月には、吉富昭仁先生「呪われたクイーンマリー号」が発売予定！　乞う御期待!!

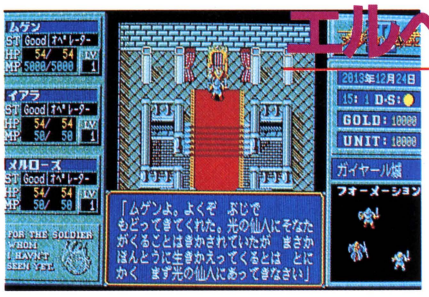
沢田　翔　490円〔税込み〕

真鍋譲治　490円〔税込み〕



夢幻の心臓Ⅲ

新しいバトルモードの採用で話題となった『夢幻の心臓Ⅲ』が、ついに登場。今回は、主人公が最初に体験するルイザード地方での冒険を追跡だ！



エルベスⅡ世から与えられた最初の任務にトライ！

♪海越え山越え時空越え、やっと故郷に着けりと思いきや、王様の命令により、あらたな旅がはじまれりぃ～ぺけぺん♪　となぜか突然の講談調で、今回のHow To Winはスタート。

さて、ゲームを立ち上げたばかりのキミは、豪華なガイヤール城を見降ろす丘の上にいるはず。前作の『Ⅱ』をプレイした人なら知っていると思うけど、ここは『Ⅱ』のエンディングの場所。そう、キミはやっとのことで生まれ故郷に帰ってきたわけなんだ。

よ～し、ここは勝手知ったる土地だし、さっそく気になるガイヤール城へGOGO！　ところが、いざ城内に入ってみると、これがまた広いのなんのって。はっきりいって、迷う迷う。だけど、こうして城内をウロウロしているうち、４人の仲間を発見。まず１階でモンクのイアラ、２階でバーバリアンのメルローズ、そして地下室でマジシャンのアルハザードとオペレーターのティキというメンツ。

だけど、彼らとてあっさりと仲間になってくれるわけじゃない。『Ⅲ』では、パーティを組む際に、相性のよし悪しがチェックされるんだ。この相性ってのがクセモノで、主人公のキャラ作成時に、すでに地・水・火・風のうちいずれかの属性が割りふられている。そして、パーティに参加する可能性のあるＮＰＣ（18人もいるぞ）にもそれぞれ属性が定められていて、その比較で相性が判断されるわけ。たとえばキミの属性が火だとすると、同じ火のＮＰＣとは相性ピッタンコ♡。で、無条件に仲間になってくれる。ところが正反対の水の属性ＮＰＣだったりしたら、いくら泣いて頼んでも、ぜーったい仲間になってはくれないのだ。そして前後の地や風の属性をもつＮＰＣであれば、お金や物をあげることで仲間になってくれるんだ。なかなかシビアな世界ざんしょ？

◀光の仙人からは、ビヨンドの洞窟の情報がもらえる

で、話がそれたけど、ガイヤール城では、城主のエルベスⅡ世がキミを迎えてくれる。話を聞いてみると、光の仙人に会ってこい、だって。ようやく帰ってきたのにそりゃないぜ……などとブツブツ言いつつも、城の南にある光の仙人のほこらへ。そして、仙人に会ってみると、今度はビヨンドの洞窟へ行けだの、闇の仙人に会ってこい、新聖山に剣を……。ワガママなヤツら。こうなったらどこでもいったるわい！

▲▶ガイヤールの城のなかでは、４人の仲間がキミを待っているゾ。彼らさえいれば、イッキに戦力ＵＰだ！

ビヨンドの洞窟へ…

▲ルイザード地方の中央部にでーんと構えているビヨンドの洞窟。ここをぬけて闇の仙人に会いにいかなくっちゃ……

●クリスタルソフト☎06-326-8150●PC8801SRシリーズ／9,700円〔税別〕

特集 日本一のHow To Win

最初のボスは強敵だ！

やってきましたビヨンドの洞窟。ここは〝汚染地帯〟と呼ばれていて、外とはちょっと雰囲気のちがうモンスターが住み着いているのだ。とくにハンターフライは敏捷性が高く、要注意の相手。

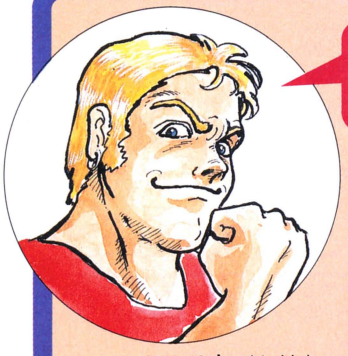
洞窟のなかには、ザキルという人物がいて、この奥にいる怪物を倒してソル地方までくれば、主人公がこの次元に戻ってきた本当の意味を教えてくれるんだって。むむむ、おもわせぶりなセリフ。

よし、そういうことならと奥に踏みこむと、で、でましたシュド・メルの登場だぁ！

これからの展開は…

まだまだツッコミが甘いっ、というお叱りの声が聞こえてくるけど、『夢幻の心臓Ⅲ』のHow To Winは、まだまだ続くのだ。期待してまっててね！

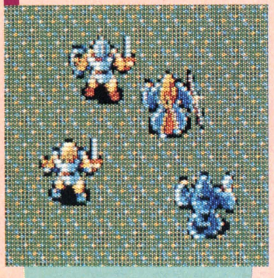
次号を待て！



トム・ヤコビッチのフォーメーション講座 Set Up!

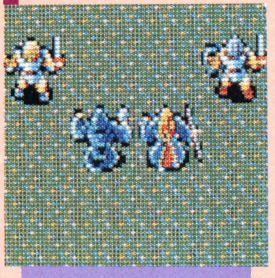
ヘーイBOYS！ オレはトム・ヤコビッチ。今日からおまえらに『夢幻の心臓Ⅲ』のバトル・フォーメーションを、たっぷり叩きこむためにコンプから派遣された教官だ。いーか、良く聞け。そもそもフォーメーションの基本とはなぁ…（以下略）

ランスフォーメーション



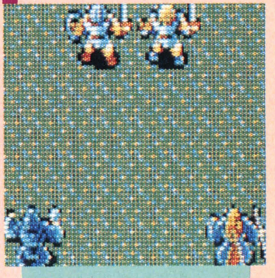
先端をバーバリアンとマジシャンが固めたベーシックなスタイル。全員の実力を発揮させることができるチームプレイなタイプだ。

ビクトリーフォーメーション



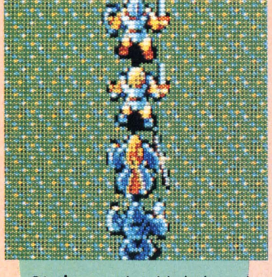
左右にオペレーターやバーバリアンを展開し、マジシャン、モンクを中央に配置。オールマイティに戦えるフォーメーションだぜ。

キャノンボールフォーメーション



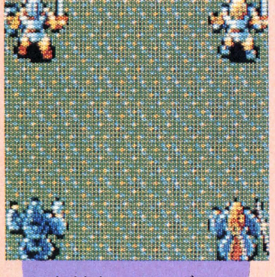
体力の劣るマジシャンやモンクを後方に配置。前方のバーバリアンたちは、敵に弾丸のごとく突撃をかませ！ アタァァァァーック!!

カミカゼフォーメーション



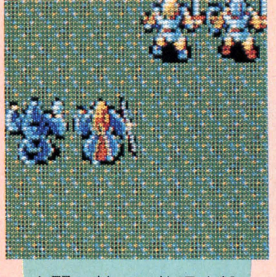
Oh！ コイツはまさにクレージーカミカゼ！ だが、モンスターを気迫でぶちのめすには、こんな気合いの入った隊形もグッド。

クロスフォーメーション



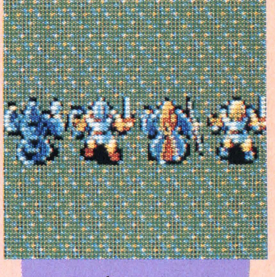
これはキャノンボールの変形。攻撃をつねに外へ外へと進めていくタイプだ。だが全員がバラバラだから、強敵の前にはいちころネ。

ナイアガラフォーメーション



右翼の敵には物理攻撃、左翼の敵には魔法攻撃という時間差のアタック。そして、敵のもろくなった部分を狙い、一気に集中攻撃！

Gメンフォーメーション



NO、NO！ これはまったく基本がなってなーいネ。周囲を囲まれたらフクロダタキされてしまうよ。これはバッドな例だな。

カザンの戦士達

トンネルズ&トロールズ

いよいよ1月12日に発売される超大作RPG『トンネルズ&トロールズ』。広大なマップ、数百種類のモンスター、タクティカルな戦闘システム、数々のクエストに深い謎。テーブルトークRPGの代表作の名に恥じない仕上がりだ。それではさっそくドラゴン大陸の世界へご招待だ！

いよいよ冒険に出発だ！

冒険に出発する前に、まずはその舞台となるドラゴン大陸の歴史について知っておこう。

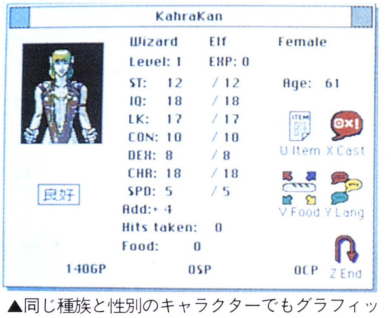
大陸の歴史はいまから約1000年前、大魔術師カザンが誕生してから始まる。それまで大陸は完全に怪物の統治下にあったが、カザンは地方に分散していたひとびとの力を結集。その武力でモンスターを一挙に追放し、大陸に一大帝国をつくりあげたんだ。

とろこがその600年後、怪物のなかからも優れた統率力をもったリーダーが台頭してきた。その名も死の女王レロトラー。エルフとオークの混血児であるレロトラーは、ひそかにカザンの側近カーラ・カンと結束し、モンスターの大部隊を率いて帝国に戦いを挑んできたんだ。

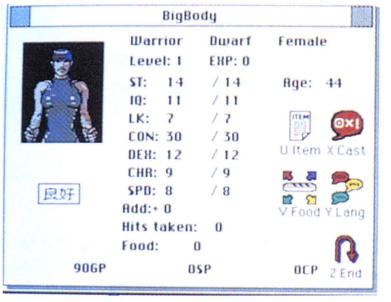
この戦争のため、平和な時代は終わりを告げ、両軍は互いにボロボロになるまで戦い続けた。その結果、カザンはこれ以上の流血を避けるため和平を提案。帝国の統治権をゆずる代わりに人間との共存をレロトラーに認めさせ、戦争はどうにか終結した。こうして時代は現在にいたるというわけなんだ。

背景がのみこめたらつぎはキャラクターをつくろう。選べる種族は「ヒューマン」「ドワーフ」「ホビット」「エルフ」の4種類。職業は「戦士」「盗賊」「魔術師」の3種類だ。種族と性別のちがいによってキャラクターのグラフィックも変わるので、まずはいろいろ試してみるといいぞ。

パーティの人数は最高4人で、途中からノンプレイヤーキャラクターと入れかえることもできる。はじめはひとりで冒険するのもいいかもしれないね。



▲同じ種族と性別のキャラクターでもグラフィックは2種類用意されている。好きなほうを選ぼう



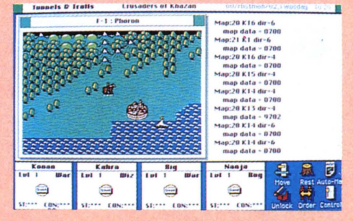
▲ゲゲッ、女のドワーフだ！　胸の盛り上がりぐあいがなんだか無性に気持ち悪い感じがするなぁ

移動方法のいろいろ

『T&T』のマップは屋内、屋外ともども、斜め上から見るタイプのものだ。では、その双方のちがいについて比較してみるとしよう。

屋外

屋外では普通に歩いてさえいれば体力はどんどん回復していくぞ。また、馬や船を使うこともできるので屋内に比べて移動のバリエーションはかなり豊富だといえる。注意しなくちゃいけないのは食料切れと砂漠上の移動だ。どちらもかなりのダメージをくう原因となるぞ。



▲パァーとひらけたアウトドア画面。この写真ではパーティは馬を使って移動しているぞ

屋内

町のなかでは壁の向こう側はもちろん見えない。キャラクターをかくしてしまう壁は緑色の線で表示されるぞ。それから、町によっては秘密の扉や乗り越えられる壁があったりするらしいから、ところどころさぐってみることをぜひオススメしておこう。

◀屋内は閉鎖的な雰囲気。ベッドの上に乗っかったりもできるんだ

●スタークラフト☎03-988-2988●PC98、PC88SR／9800円〔税別〕

特集 日本一の How To Win

独立都市 ガル

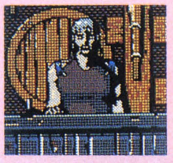
ドラゴン大陸南西に浮かぶ島「フォロン」の南端にこの独立都市国家「ガル」はある。さすがに都市国家というだけあって、その広さは地上4ブロックと地下2ブロックからなる計6ブロック。このマンモス都市からキャラクターたちの冒険は始まるんだ。下の地図はガルの市場ブロックのもの。ここが冒険の出発点となるぞ。

雑貨屋

雑貨屋の品ぞろえにはなかなかたのもしいものがある。冒険に必要ないろいろなものが、ここではザッカザッカ(?)と売られているぞ。

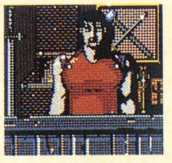
この店にはひんぱんに足を運ぶことになると思うけど、よく使うアイテムはまとめて買っておいたほうがいいみたいだね。

皮職人



革製品や木でできた武器などを売っている。魔法使いが使うスタッフなんかは、ぜひこの店で仕入れておこう。

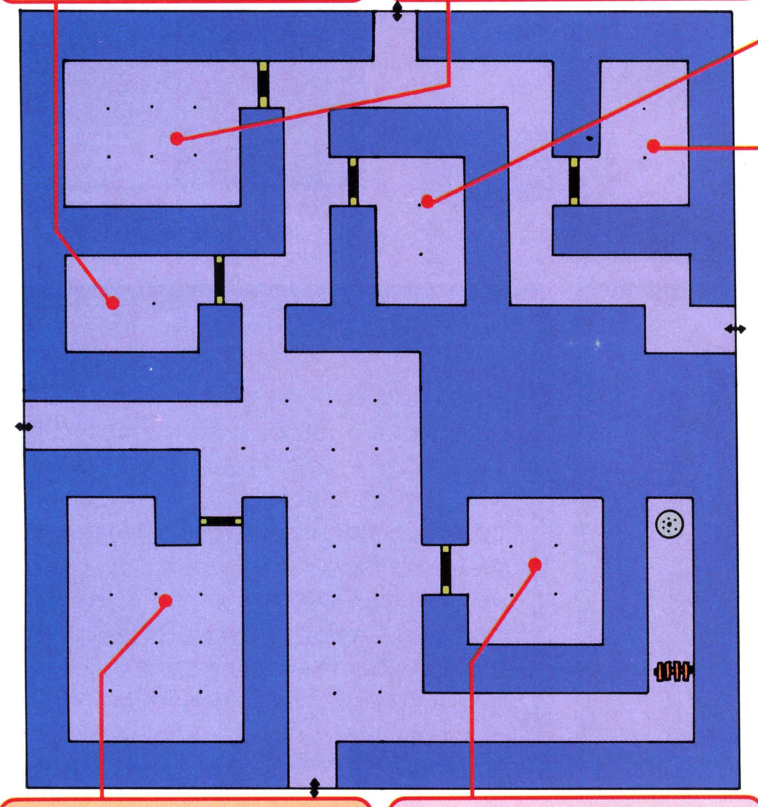
鍛冶屋

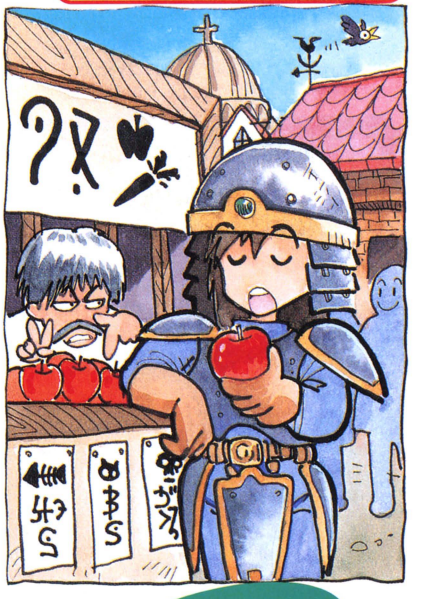


鉄製の武器やヨロイはここで買うことができる。いらなくなったアイテムの買い取りもここではしてくれるぞ。

宝石屋

ここの店で「宝石をくれ」といっても、絶対売ってくれない。この店は冒険の最中に見つけた宝石をそれ相応の値段で引き取ってくれるだけの店なんだ。つまり買い取り専用ってわけ。





アドベンチャーギルド

ここではノンプレイヤーキャラクターを冒険に誘うことができる。ごくたまに毒を売ってることもあるらしいぞ。

射手ギルド

鍛冶屋や皮職人では売ってない飛び道具がここには並んでいる。弓を買うならここで決まりだね！

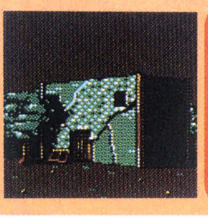
ガル名所案内

ガルの町はなんせ広い。市場ブロックのほかにも寺院ブロックや港ブロック、それに地下下水道のダンジョンなどがあるので、しばらくは外に出なくても退屈せずにすむはずだぞ。

左の写真は市場ブロック外の名所の数々。どこのブロックのどの位置にあるのか探してみよう。まだまだいろんなおもしろいところがあるはずだから、どんどん歩き回ってみようね。

ブルービートル寺院

オークの家



網戦士

多彩な戦術で敵を倒せ!

タクティカルコンバット方式の戦闘シーンでは、いろいろな戦術が楽しめるようにさまざまな工夫がほどこされている。実際の戦闘をほうふつさせるリアルなバトルシステムは、ゲームをぐっとおもしろいものにしているぞ。

モンスターと出会うと、まず画面には7×7のコンバットフィールドが展開する。1度に出会うモンスターは最大5種類まで。戦う場所によって障害物がある場合もあるので、その状況に応じた作戦が必要だぞ。モンスターが現れる位置も一定ではなく、あまり近くから攻撃されると飛び道具は使えなくなってしまう。いろいろな要素を計算に入れておかないとアッという間に全滅のうき目にあってしまうんだ。

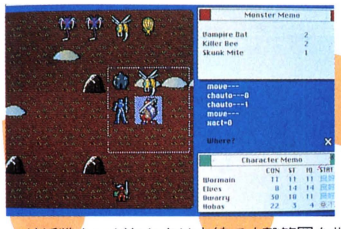
移動するときも敵の位置をよく考えて動かないととんだしっぺ返しをくらうことになる。とくにモンスターに背中を見せるのは厳禁。スキを見せると敵はたとえこちらが移動中でも攻撃を仕掛けてくるぞ。一瞬の油断がどんな結果を生むかわからないのもこのゲームのおもしろさのひとつなんだ。

さらにこの『T&T』では敵に対して体当たりをかけることができる。これを行うと敵を1歩後退させることができ、うまく使えばモンスターを＜火の壁＞の呪文のなかに押し込んだり、敵をできるだけ1カ所に集めて広範囲の攻撃呪文で一気に全滅させるなんていう高等戦術まで使うことができるんだ。

頭を使えば使うだけ有利になる戦闘システムなんて、これまでにはちょっとなかったことだぞ。

▲モンスターと遭遇した！　かなりいっぱいいるぞ。とうてい勝てそうにないと思ったときはサッサと逃げてしまったほうがいい

▼戦うと決めたらまずは移動。そしてつぎは行動の選択だ。ほかのキャラクターと連携で攻撃もできるぞ。頭を使って戦おう

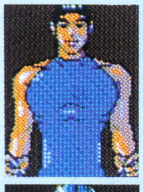


▲接近戦をいどむときは点線で攻撃範囲を指定してくれるぞ。攻撃する目標を決めたら、一発ガツンとお見舞いだ！　トリャー！

装備がグラフィックに

このゲームでは装備した武器やヨロイはすべてグラフィックで表示されるんだ。もともと武器の種類がやたらと多いだけに、使っている武器の形がグラフィックでわかるっていうのはとってもありがたいよね。

また、盾の代わりに武器を持たせて二刀流なんてこともできるぞ。君のイメージをふくらませて、個性的な格好に仕立ててあげよう！



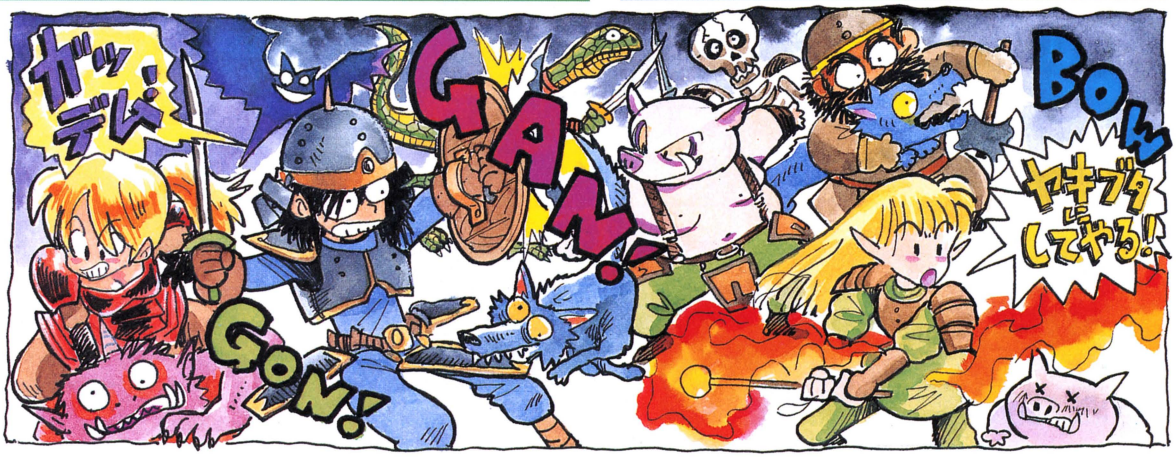
◀ここから武器や盾などを装備すると……

◀ごらんのとおり。なかなかカッコイイぞ！

とっても細かいモンスター

『T&T』で使われているモンスターグラフィックは合計でなんと120枚以上。さらにそれだけにとどまらず、キャラクターの成長に合わせてモンスターもどんどん成長していくんだ。成長に応じて名前も能力も変化するので怪物の種類の総数を数えることはほとんど不可能。とてつもないゲームとしかいいようがないね。

各モンスターの能力設定もおそろしく細かいぞ。呪文別の無効果率や毒や病気の種類までちゃんと決められているんだ。なかには特殊能力を5つも持っているとんでもない奴もいるらしいぞ。

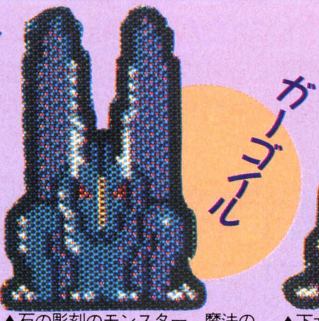


モンスターがいっぱい

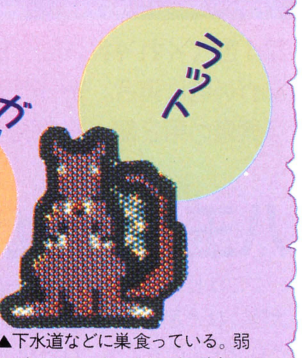
ドドーンと並んだモンスター。パーティの相手はたくさんいるので、戦闘シーンでもあきることはまずないぞ。心ゆくまでたたきのめしてやろう！

▲敵側の人間にもいろんな奴がいるぞ。もちろんなかには魔法使いもいるのでよく注意しておこう

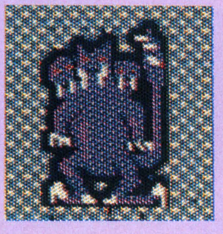
▲人間とともに序盤戦でよく出てくる豚の怪物。なんと、こいつのなかにも魔法使いがいるらしい



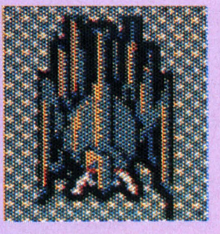
▲石の彫刻のモンスター。魔法の武器でしかダメージを与えられず、毒まで持ってるイヤな奴だぞ



▲下水道などに巣食っている。弱いザコモンスターだけど、病気だけはうつされないようにしよう

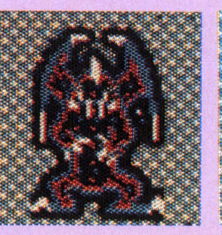


▲グレートキメラ。なんだかゴテゴテした奴だなぁ



▲ジャイアントビートル。オーソドックスな怪物だ

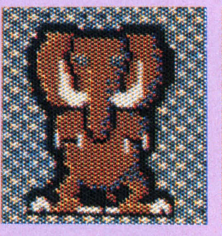
▲小柄でもちゃんと首は3本あるレサーキメラだよ



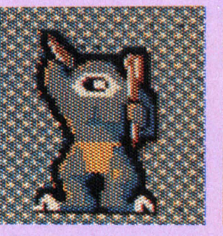
▲冥界からの使者。シャドウデーモン。不気味っぽい

▲巨人だ。足はおもいっきり短いけどパワーは満点！

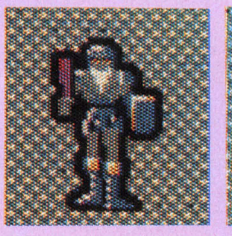
▲ドロロ〜ンと幽霊だ！うひょひょひょひょ〜ん



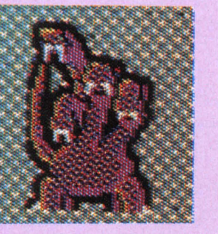
▲象ではない。マンモスである。牙がダイナミックだ



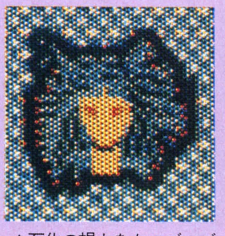
▲サイクロプスはなかなか目がでっかくてかわいいぞ



▲エレメンタルジャイアント。精霊界のえらい種族だ

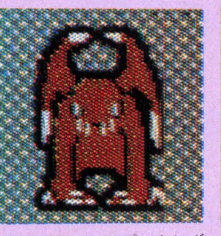


▲頭のいっぱいついているヒドラ。ガブリとかみつく

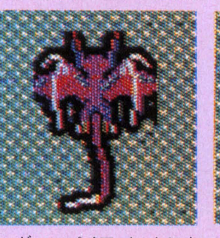


▲石化の視力をもつゴーゴンはなかなか印象的な怪物

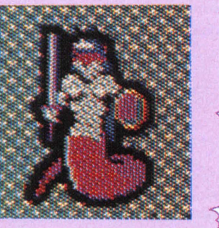
▲剣と楯を持った悪魔、クリスタルデーモンであーる



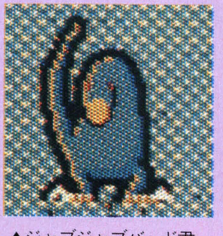
▲デーモンエイプ。さしずめ悪魔猿といったところか



▲ヴァンパイアバットに血を吸われると体力が落ちる



▲蛇のからだを持った女の吸血鬼、その名はラミア！



▲ジャブジャブバード君。しゃぶしゃぶとは関係ない

▲ひらいたロがかなり凶悪そうなソウルサッカーだ

▲海を泳ぐ馬、ケルピー。別名シーホース、ともいう

▲マンティコアはさそりのしっぽを持ったライオンだ

▲長い名前のエンバイロンメンタルジャイアント

BURAI ブライ 上巻

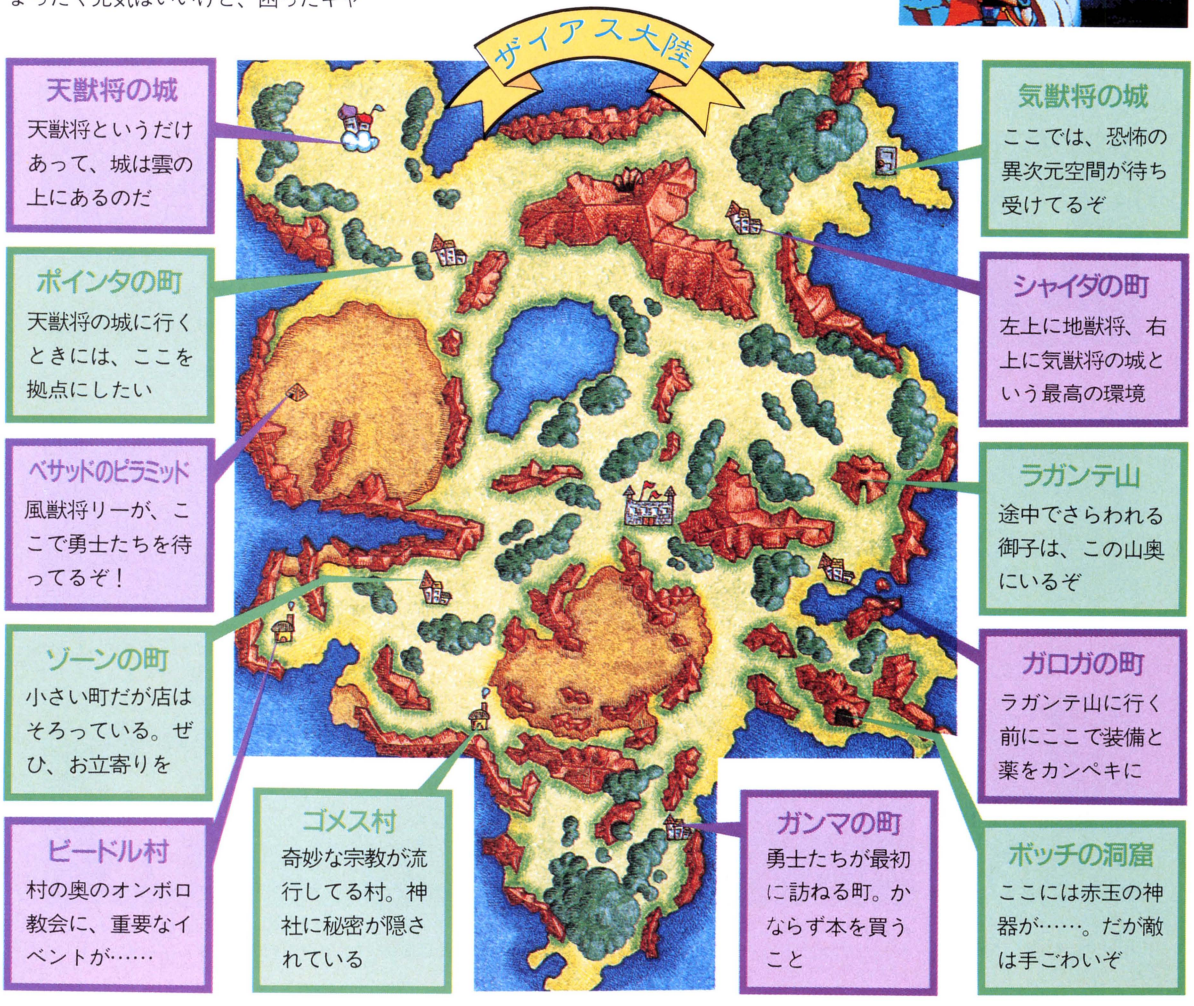
第1部でそれぞれの冒険を終えた八玉の勇士が、いよいよゾルテガの港に集合。光の御子を守りつつ、ビドーと七獣将にせまる興奮の第2部、その傾向と対策をHOW TO WIN！

八玉の勇士が集まって、いよいよ第2部に突入だ!!

ここはビドー軍の本拠地、ザイアス大陸。ひと足さきに倒着したアレックとロマールのもとへ、ひとり、またひとりと、勇士たちが集まってきた。だが、リリアンはハヤテを父の仇と思いこんでるし、クークはアレックを自分の祖父だとカン違いする始末。なんだか最初から、前途多難の気配あり、だ。まったく元気はいいけど、困ったキャラたち。こんなことで、ビドーたちと戦えるんだろうか……？

と、そんな不安が早くも的中。勇士たちが小屋の外に出たとたん、水獣将バルバラと木獣将ゾルトバの軍に、取り囲まれてしまった！　バルバラの水術に対抗できるのは、左京だけ。さっそくだけど、左京、頼りにしてまっせ！

◀▼勇士を待ち受けるゾルトバとバルバラ。美形の参謀、不知火も登場

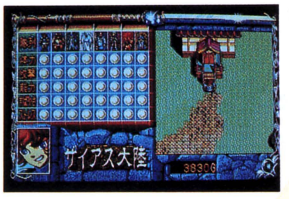


●リバーヒルソフト☎092-771-3217● PP8801 SR、PC9801シリーズ／8800円〔税別〕

特 日本一の集

How To Win

ガンマの町からゴメス村へ クークの黄玉が輝きはじめた!!



◀首髪様の神社は、どことなく秘密めいたムードだ

さてオープニングが終わったら、さっそく冒険の旅に出発。まずはガンマの町で装備を整え、ゴメス村へと向かおう。村に入ろうとすると、アレ？　クークの黄玉が光りはじめたぞ！　どうやらこの村のどこかに、黄玉の神器が隠されてるらしい。ありがたい、さっそく捜すとしようぜ！

ところでこの村では、首髪様とかいうヘンな宗教が力を持っているらしい。どれどれ、と村の奥の神社を訪ねてみると、おっかない神主に追い出されてしまった。うーむ、なにか臭うぜ。

◀えーん、こわい神主に追っ払われちゃったよお……

▶おお、なつかしい！　あの人騒がせな夫婦が再登場！

入るなといわれたら入りたくなるのが、人の常。村を歩いて情報収集してると、なんと第1部のアレックの章で世話になった（？）エミとサンペイに再会。頼みこんで神社に連れていってもらった。顔見知りの紹介とあっては、神主もイヤとはいえない。やっとなかに入れてくれたぞ！

ところが、8人が足を踏み入れたとたん、首髪様に異様な変化が！　こ、こいつら、バケモンだぞぉ！

おおっ！首髪様が襲ってきたぞ！

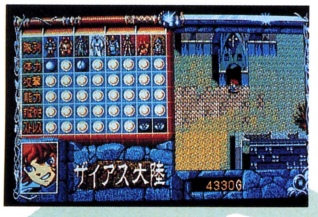
◀突然、ご神像が勇士たちに襲いかかる！

なんと合体!!

▶倒したと思ったら、合体して再び攻撃！

◀首髪様を倒したあとに、謎の小人たちが出現！　黄玉の神器、黄念棒を差しだした！

ビードル村では緑玉が！ でも、ここは廃村だぞ!?

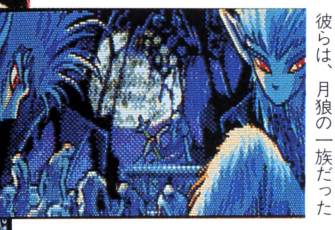


◀荒れはてた教会のなかで、思いがけないことが

黄玉の神器・黄念棒を手にいれたら、クークに装備させ、ビードル村へ。この村の入り口で、今度はロマールの緑玉が光りはじめたぞ！　だがここは、ひとっ子ひとりいない不気味な廃村。ウワサによると、オオカミたちのねぐらになってるとか。神器はいったいどこにあるんだろうね……。

とりあえず村をひとまわりしてると、なにやら怪しいオンボロ教会を発見。うーむ、さっきは神社で、今度は教会。よくよく宗教関係に縁の深いゲームだね、こりゃ。さっそくなかへ入ってみると……そこにいたのは、オオカミの群れ。すわ戦闘か、と思いきや、いきなりクークが進み出た。そうか、コイツは動物のコトバがわかるんだもんな。

◀教会のなかには、緑玉の神器を守るオオカミたちの群れが……。さっそく動物語のわかるクークが話しかけてみた。すると……？



◀満月の夜、いきなり人間に変身したオオカミたち。彼らは、月狼の一族だった

◀牙王の要求に応えて、単身、教会の地下へ踏みこんだクーク。さすがにストレスがスゴいぜ

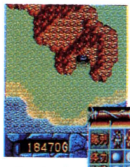
オオカミたちの要望によって、勇士たちは満月の夜まで、この教会に滞在することになった。そして、待ちに待った夜、なんとオオカミたちは人間に変身したのであった！　うーむ、こいつら、オオカミ男たちだったのかぁ！　リーダーの牙王の話によると、彼らは月狼の一族と呼ばれる種族とか。そして、この教会の地下にある命の水を取ってきたら、緑玉の神器・緑刺剣をくれるという。だが、条件がひとつ。なんと、クークひとりで取りに行け、だと。オメーら、そりゃ弱い者イヂメだぞぉ！　クーク、つらいだろーがガンバレ！

▶第1部でクークに討たれたカルロスの霊が出現！

◀ひるむクークに、父ババビルの霊が……

◀月狼の一族の頭領、牙王。なかなか野性的な美形だったりする

ガンマの町の北東の洞窟で、謎の巨人ダイダラボッチに遭遇！



◀ここが洞窟の入り口。ある程度レベルが上がってから、挑戦したほうがいいと思うよ

▶洞窟のなかは、こんな感じ。迷わないようにね

クークの奮闘で、ついに緑刺剣を手に入れた勇士たち。これで八玉の神器は、ふたつそろった。うーん、快調、快調。緑刺剣を装備したロマールも、攻撃力がドカンと伸びてうれしそう。さてつぎは、どこへ行きましょーかね。そうだ、ガンマの町でウワサを聞いた洞窟へでも行ってみようか。

こうして、もと来た道を東へと戻って、洞窟の前まできた勇士たち。すると突然マイマイが「あたちの玉が光ってまちゅう」と叫んだ。ほほう、ここには赤玉の神器があるんだな。喜びいさんで、勇士たちは洞窟のなかへ。そして洞窟の奥で、壁に埋まった巨人の胴体を発見したぞ。この巨人の名前は、ダイダラボッチ。聞けば、手足がなくて困ってるとか。ふうん、そりゃ不自由なこったろう。オレたちにまかせなさい、と、ひとのいい勇士たちは、ダイダラボッチの失われた手足を求めて、洞窟を探検することにしたのだった。

下のマップを見てもわかるように、洞窟は地下３階までのダンジョン。敵もそこそこ強いし、薬などはたっぷり持参しておいたほうがよさそうだ。また、マイマイがダンジョン脱出の魔法「ピューンパ」を覚えていると、むちゃくちゃラクである。町で本屋を見つけたら、ゼッタイに本を買って読ませておこう。これは、ほかの勇士たちにもいえることだぞ！

さて、どうにかダイダラボッチの手足を捜し出して、本人のもとに届けた勇士たち。ところがダイダラボッチのやつ、手足がそろったとたんに攻撃をしかけてきたのだ！　うぬ、卑怯者！　怒った勇士たちは、これに激しく応戦。ついに、この恩しらずの大バカヤローを成敗し、めでたく赤玉の神器・赤宝鎧を手にいれたのであった。ザマミロ！

▶ダイダラボッチは、洞窟の地下1階で待ってるぞ！

◀全身がそろったとたん、勇士たちに襲いかかってきたダイダラボッチ！

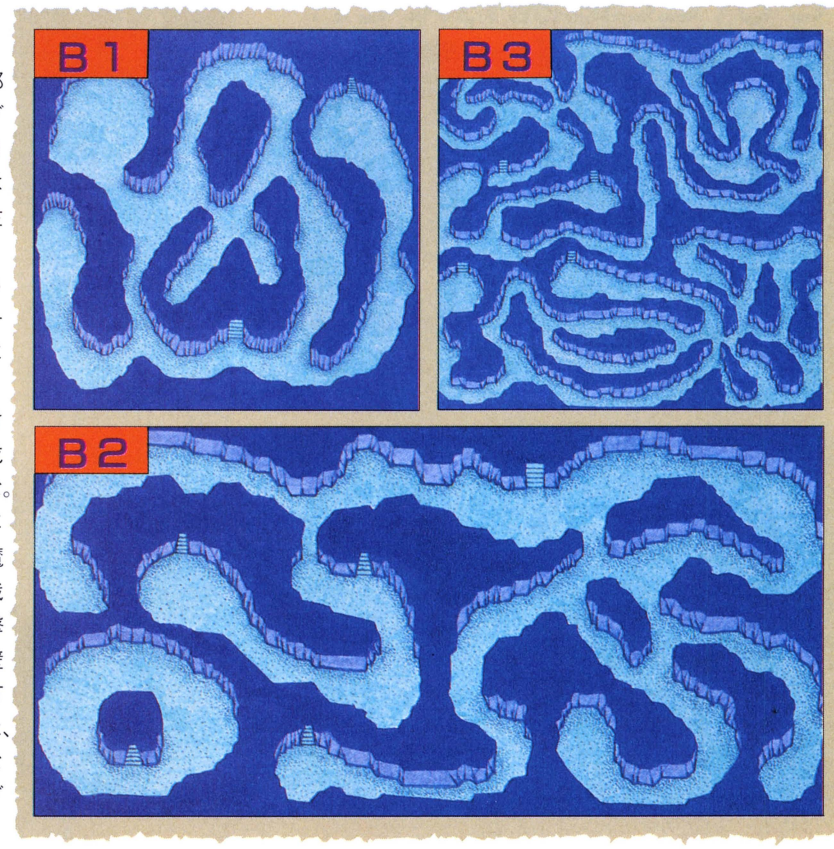
▶負けそうになると、いきなりバラバラになって攻撃してきたぞ！　ヘンなヤツ！

▲倒れたダイダラボッチの口のなかに赤宝鎧があったぞ！　さっそくマイマイに装備させよう

洞窟マップ

ダイダラボッチの洞窟は、第２部で勇士たちが出会う、はじめてのダンジョンだ。Ｂ１、Ｂ２、Ｂ３の３層構造で、ダイダラボッチの本体はＢ１、右手と左手はＢ２、右足と左足はＢ３で、見つかるぞ。

ところでイベントには順番があるわけじゃないから、ゴメス村やビードル村のイベントをクリアする前にここに来ても、べつにかまわない。ただダンジョンは複雑だし、敵もけっこう手ごわいから、じゅうぶん成長してからのほうがラクだと思うな。とくに特殊能力。ここに来るまでに町で本を買って読ませておけば、魔法などの特殊能力の数が増えて、戦いやすくなるぞ。とくに複数を攻撃する特殊能力やバリア（左京の水壁は使えるぞ！）、ダンジョン脱出や町移動の魔法は、心強い味方だ。また、特殊能力中心の戦闘をするようになると、アスロンズやアスロンビッグなどの能力回復薬が必需品だぞ！



特集 日本一の How To Win

なんと御子がさらわれた！ 勇士は急いでラガンテ山へ!!

しまったぁ!!

▶ラガンテ山は、ガロガの町のすぐ上にある

八玉の神器も3つそろって、意気ようようの勇士たちは、ダイダラボッチの洞窟をあとにした。ところが、そこに現れた謎の男たち！　一瞬のスキをついて、光の御子を奪い去ってしまったのだ！　「御子を返してほしくばラガンテ山に来い」……誘拐犯たちのことばにしたがって、勇士たちはラガンテ山へ向かった！　ここで出会う敵キャラは、ザコとはいえ、かなり強い。倒したあとに合体して復活する、やっかいな敵も増えてくるぞ。そして、山の頂上で勇士たちを迎えたものは？

山　姥

◀敵キャラ合体パターン・その1。特殊能力が効かないのが苦しい

キメラ

▶敵キャラ合体パターン・その2。こいつも力技で倒すしかないぞ

白玉の神器を獲得！

そして、いま明らかにされる神々の秘密!!

いよいよ後半！ 七獣将が神器を持って待ちかまえる!!

気獣将ハジャ

紫玉の神器・紫雷杖を持って、気獣将の城に。気のエレメンタルを操る不気味な男だ。アレックには恨みがあるから、気合が入ってる！

地獣将マントス

藍玉の神器・藍裂斧を持って、地下大陸にて勇士たちを待つ。大ナマズを愛する、いまいちワケわかんない人物である！

天獣将サイモン

青玉の神器・青爆剣を持って、雲の上の城に。彼が率いるサイモン爆風隊のなかには、思いもかけぬ人物がいるのだ！

新発売のCDを5名様にプレゼントだよ〜ん！

さてここで、『ブライ』ファンに朗報だ。『ブライ上巻』のゲームミュージック全曲を集めたCDが、ポリスターから新発売！『BURAI・プロトタイプ』も評判よかったけど、こちらも必聴だよ！

そこで例によって、このCDを抽選で5名の読者にプレゼントだ。ほしいヤツは、ハガキに住所・氏名・年齢と、キミのいちばん好きなキャラクター（もちろん悪役でもワキ役でもいい）へのあつ〜いラブメッセージを添えて、「コンプティーク編集部　ブライ・CDプレゼント係」まで送ってくれ。そんじゃ、ご応募お待ちしてまっせ〜。

◀ライナーノーツには、ゲーム音楽の制作裏話も……

発表は商品の発送をもって替えさせていただきます。尚、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

お待ちかね、ウワサの『ダークレイス』がついに発売になったぞ！ 思えば、第1回の制作レポートからはや半年……。ほんの少し完成が遅れちゃったけど、そのぶん完成度はバッチシだ。まとにかく、今月からコンプでもプレイ開始。90年代はこのゲームで始まりだぜ！

ダークレイス

こうしてシオンの冒険は始まった

放浪の冒険者

シナリオの紹介に入る前に、まずは『ダークレイス』がどんなゲームなのか書いておいたほうがいいね。画面写真を見てもらえばわかるけど、ゲームタイプは３Ｄ型ＲＰＧ。主人公の視点で街やダンジョンが表示されるヤツだ。こう書くと「えーっ、じゃあマッピングしなきゃなんないワケ？」なんて思う人がいるかもしれないから、ひと言フォローしておこう。『ダークレイス』には、もちろんダンジョンも存在する。だけどワープゾーンや落し穴のようなトラップもないから、たいていは歩いているうちに覚えてしまえるぐらいの広さなんだ。つまり、ダンジョンはあくまでもクエストの舞台に過ぎず、マッピングはそれほど重要じゃないってことを理解しておいてほしい。

さて、冒険は主人公シオンがある町に流れ着いたところからスタートする。

ネイカーンのひとびと

シオンが訪れた町ネイカーンは、もうしばらく前からダークレイスの支配下にあった。もし反抗しようものならたちまち殺されてしまうため、ひとびとはただおとなしくダークレイスに従うしかないという、暗く悲しい町だ。

シオンは疲れた体を癒すべくあちこちを訪ねるが、どこもみなつれない返事で泊めてくれようともしない。まあ、考えてみればそれはそうだろう。ただでさえダークレイスの影に脅えて暮らさねばならないのに、どうして見ず知らずの旅人……ボロをまといいまにも倒れてしまいそうなほど衰弱した……に優しく接することができようか。旅人に一晩の糧を与えることもできないほど、この町は疲れているのだ。

呆然と立ちつくすシオンを見てあわれと思ったのか、ひとりのおばさんが町はずれにあるモートン家を紹介してくれた。なんでもそこには心優しい姉弟が住んでいて、ひょっとしたら助けてくれるかもしれないという。

モートン姉弟

わらにもすがる思いでモートン家のドアを叩くと、この家に住む少女フレイヤが現れた。事情を話すと思いのほか親切に応対してくれるではないか！ 感謝しつつ、今晩はここに泊めてもらうこととなった。

さて話は前後するが、なぜシオンが放浪の旅に出たのかについて話しておこう。生まれながらにして不思議な力を持っていたシオンは、ふとしたことで戒めを破り村人を傷つけてしまう。そのとたん皆の態度が一変し、シオンをダークレイスの仲間だと恐れるようになってしまった。なぜ不思議な力を使えるのか自分でもわけがわからないまま、シオンは追われるようにして村を離れたのだった。……つまり冒険に出た彼の目的、すなわち『ダークレイス』の目的とは、シオンの不思議な力、そしてダークレイスそのものの謎を解くことにある。

シナリオのながれ

▲放浪の果てにたどりついたネイカーンの町だが、ひとびとの態度は悲しいほど冷たい

▲一晩の宿を求めても、つれない返事ばかりが返ってくる。旅人には冬の時代だ

▲ある婦人がモートン家を紹介してくれた。そこには親切な姉弟がいるというのだが

▲モートン家では、フレイヤとアスクが親切にもてなしてくれた。あたたかい家族だ

●アーテック☎03-904-0440●PC 9801VM以降／9600円［税別］

特集 日本一の How To Win

QUEST 1 さらわれたフレイヤを救出せよ！

フレイヤがいない！

ひさしぶりにくつろいだ夜を過ごしてシオンが目覚めると、フレイヤの弟アスク少年が泣いている。聞けば、フレイヤがダークレイスへのいけにえとして捕えられ、連れて行かれてしまったというのだ。熟睡していて気がつかなかったのはうかつだった。

たとえ一晩であろうと、親切にしてもらった恩はある。まだまだ装備も力も半人前のシオンだが、このままフレイヤを見捨てるわけにはいかない。かくしてシオンは救出を引き受け、アスクも仲間に加わった。

いけにえの洞窟へ

フレイヤが連れ去られた先は、「いけにえの洞窟（どうくつ）」という魔物たちが巣喰うダンジョンだ。おっと、いきなりモートン家を飛び出す前にアスクから受け取った装備を身につけ戦闘に備えておこう。

いけにえの洞窟に入ると、入口のすぐ左手にドアがあり、ここはカギがかかっていて開かない。そのまま先に進むと……これがまた出るわ出るわ、ゴブリンたちの群れが！

それでも少しずつ闘ってレベルを上げながら洞窟の奥に踏みこむと、そこはいけにえを捧げるための祭壇の間だった。「もしやここに？」とあたりを見回したが、フレイヤの姿は見あたらない。残念ながらここではないらしい。

墓守りジャック

フレイヤを探す手がかりがないまま途方に暮れて酒場でクダをまいていると（おいおいアスクはまだ未成年だぜっ！）酔客のひとりが情報を教えてくれた。いけにえの洞窟にある扉のカギのことを墓守りのジャックが知ってるという。ラッキー！

その足で墓場へ行くと、意外にもすんなり彼と会うことができた。カギは墓の地下にある洞窟の奥にあるという。ただし墓場の地下は複雑であるばかりでなく、強力な魔物も登場するらしいので、道案内をかって出たジャックも仲間に加わりパーティは３人になった。

◀17歳の誕生日に、ダークレイスへのいけにえとして連れ去られたフレイヤ。彼女をなんとしても助け出せ！

シナリオのながれ

▲朝目を覚ますと、アスクが泣いている。なんとフレイヤがさらわれたというのだ！

▲救出を決意したシオンは、アスクから受け取った剣と防具を装備した

▲いけにえの洞窟のなか。ここはゴブリンたちの吹きだまりだ

▲戦闘を繰り返しつつ、洞窟奥の祭壇の間に入る。ここにフレイヤが？

▲祭壇を調べたが、フレイヤの姿はない。残念だがここではないようだ

▲途方にくれていると、酒場の酔客からあかずの扉のカギについての情報が入った

▲墓場に行ってジャックと会う。彼を仲間に加え、カギを求めて地下へ入る

▲墓場の地下で手に入れたカギを使うと、ラッキー！　扉のカギが開いたぞ！

墓場の地下へ

ジャックの後について入ったまではよかったが、これがなかなか広い。コケむした洞窟のなかはゾンビやグールがわがもの顔で歩き回り、ちょっと奥まで足を踏み入れるとたちまちモンスターたちが襲いかかってくる。幸い洞窟のなかには何カ所か休憩できる部屋（？）があるので、町の食料品店で携帯食料を多めに買っておいたほうが身のためだ。携帯食料は１個５Ｇ。どんなにボロボロに疲れていても、１回休息＋食事で全快してくれるのがうれしいね。「この部屋は安全なようだ」というメッセージが表示されたら忘れないようにチェックを入れて、基地として闘うようにすると楽だろう。

ジャックはレベル１で戦いに参加するが、全体にパラメータが高く、頼りになる。道に迷っても、ときどき進むべき方向を教えてくれるから、彼の指示どおりに進めばＯＫだ。

迷わないように慎重に冒険を続け、ようやくたどり着いた牢屋のなかで、白骨と化した男の手にカギが握られているのをついに発見！　扉のカギを手に入れた。さあ、これで冒険は再びいけにえの洞窟へと戻る。

開かずの扉の奥に

墓場の地下で手に入れたカギを使うと、案の定扉が開いた。はたしてフレイヤは本当にこの奥にいるのだろうか？

いきおい突入したい気持ちになるが、ここでもいきなり扉の奥に入る前にいったん地上でセーブし、携帯食料をめいっぱい買いだめしておいたほうがいいだろう。強力なモンスターもわらわら出てくるので、いきなり入ったところで帰れる可能性はかなり低い。「備えあれば憂いなし」というわけだ。

さて、なかは石畳の通路になっていて、あちこちに小部屋がある。休息可能な場所も多く、ワープゾーンや落し穴の心配も不用なので、オーソドックスに左手法か何かで順番に歩くのがてっとり早いだろう。ときどきアスク少年がテレパシーでフレイヤのいる方向を感じ取ってくれるので、そちらの方向に進んで行けばいい。

もし途中で誰かがやられてしまったらできるだけ早く安全な部屋に入って、この洞窟で覚えた「レイズデッド」の魔法で復活させること。すかさず休息をとれば、ＨＰ・ＭＰともに全快だ。この方法なら食料さえあれば何度でも復活できるので、あわてることはない。

デーモンを倒せ！

フレイヤが捕えられているのは地下２階、奥の小部屋だ。ただしその前に最初のボスキャラ、デーモンが立ちふさがっている。こいつは火の属性のモンスターで、「ファイヤー」の魔法で攻撃を加えてくる。まずシオンに「ファイヤーレジスト」の魔法を唱えさせることを忘れないように。これでダメージを半減することができる。

あとはもう叩くのみだ。全員がレベル３以上ならなんとかなるだろう。

◀いけにえの洞窟地下２階にフレイヤを監禁しているデーモン。キサマだけは、ゆっ許さんっ！

▲気を失っているフレイヤを救出して完了だ

終了

こうして苦しいながらもデーモンを倒すと、無事フレイヤを救出することができる。とりあえずこれで最初のクエストが完了。パーティにフレイヤが加わって、つぎのクエストに挑戦だ。

しかし、フレイヤの救出とデーモンを倒したことによって、ダークレイスからの圧力はますます強くなる。今後の冒険はもっと厳しいものになるだろうから、覚悟してもらいたい。

Quest No.1 Complete

フレイヤが仲間に加わった

QUEST 2 秘薬『白キノコ』を捜しだせ！

シナリオのながれ

▲病に倒れたおいの身を案じて助けを乞うおば。シオンよ、白キノコを手に入れろ！

▲地の洞窟のなかは、より強力な魔物たちがさまよっている。こまめに回復をしよう

▲白キノコの群生地点を発見。

終了

瀕死の少年

シオンたちがいけにえの洞窟からフレイヤを救出し地上に帰ると、モートン家の主を名のる男がこの家への出入りを禁じてしまった。これで、今後モートン家を利用して傷を癒すことはできなくなってしまい、今後はお金を払って宿屋を使うしかないわけだ。

身を寄せる場所も失ったシオンたちが街をさまよい歩いていると、中年の婦人が悲しげな声で話しかけてきた。聞けば彼女の姉の生まれたばかりのひとり息子が難病に冒され、このままでは余命いくばくもないというのである。

救う道はただひとつ。「地の洞窟」のどこかにあるという伝説の秘薬「白キノコ」を手に入れることだ。

地の洞窟

地の洞窟も、基本的にはいけにえの洞窟と同じような感じだ。ワープポイントもトラップもないので、ゆっくり位置を確認しながら歩けば迷うことはないだろう。地下2階、白キノコ群生地点のそばには屈強なスワンプジャイアントがいる。属性は水。「コールドウェーブ」で攻撃してくるので、「ウォーターレジスト」の魔法を使うと受けるダメージを減らすことができる。

おっと、言い忘れるところだったが、白キノコが手にはいるのは昼の10時～2時までの時間に限られている。もしこれ以外の時間に摘んでも役に立たないので注意してほしい。いつまでもぐずぐずしていると白キノコが間に合わず、少年が死んでしまうこともある。こんな悲劇的な最後だけにはならないよう、がんばってもらいたい。

スワンプジャイアントを倒せるようになると、いまのところ地の洞窟に敵はない。白キノコを摘んで、少年のおばに持ち帰ってあげよう。このキノコの効果はてきめんで、たちどころに病気は回復に向かうはずだ。

これで2つめの大きなクエストも終了。つぎのクエストに備え、冒険中に手にいれたお金でちょっといい武器や防具を用意しておきたいところだ。

Quest No.2 Complete!

少年の命を救うことができた

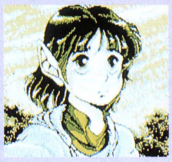
▲白キノコの生えているそばにいる、スワンプジャイアント。強力だ！

まだまだシオンの冒険は続く

『ダークレイス』のクエストは、大小あわせて50を超える。今回紹介したのは最初の2、3。この後シオンたちを「水の洞窟」・「風の洞窟」などが待っている。「地の洞窟」や「地下墓地」の秘密も、すべてが解きあかされたわけではない。ダークレイスやシオン自身についての謎解きは、もうしばらく先になりそうだね。

▲ピクシーから仲間の救出を頼まれたシオンだが……？

END



▲寂しそうな目をしたハーフ・エルフの子だった

そして10年……

▶いつのまにかこんなに大きくなっちゃって！

我は昔の我ならずってわけで、10年前の冒険ではホンのわき役だったチビのピクトもいまでは立派な青年に成長。ま、今度は主人公なので、くれぐれもよろしくのことね！

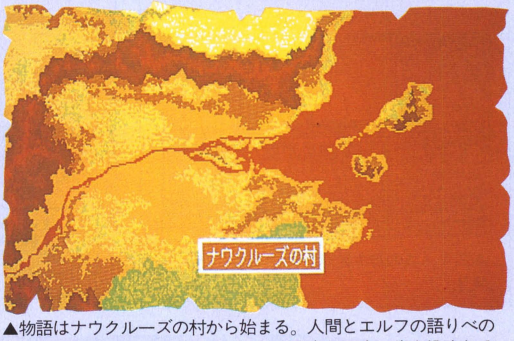
ウルフ・チームのゲームの特長といえばビジュアル・グラフィックを中心とした演出効果。各所に配されるアニメ処理がいやがおうにもストーリーの雰囲気を盛り上げてくれる。『ARCUS II』は、壮大なストーリーを背景にした波乱万丈のアクションRPGの傑作なのだ！

波乱万丈のアクションRPGだ

▲メイン画面。パーティは 3人まで。主人公のあとを慕って（!?）ついてくるのが嬉しい

ＲＰＧをプレイする場合、最も大切な要素が「どれだけそのストーリーにこだわることができるか」という点だと思う。そのなかに登場するキャラクターもさることながら、そのストーリーにどれほどの厚みを持たせるか、こいらへんを徹底して吟味したＲＰＧが「おもしろいゲーム」と言われるのではないかな。

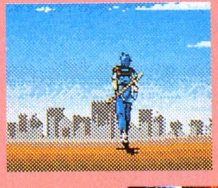
『ARCUS II』は「セイクリッド・ファンタジー・シリーズ」と言われる叙事詩のひとコマに位置づけられる。壮大な時の流れのなかでその時々の英雄たちが、冒険を繰り広げ世界を危機より救う。『ARCUS II』の世界は第４紀元と言われる時代。前作『ARCUS』より10年の時を経て、アルカサス世界は再び黒い影に覆われようとしていた。……というわけで、しっかりオープニングのアニメを見たあと、わたしは“放浪のハーフ・エルフ”ピクトになりかわってしまったのでありまする（う～む、影響されやすいヤツだなぁ!）。ま、やや性格に問題があるピクトかもしれませんが、読者の皆さんつきあってやってつかあさい。



▲物語はナウクルーズの村から始まる。人間とエルフの語りべの間に生まれたハーフ・エルフ ピクトは数奇な運命に巻き込まれる

ARCUS II 前史～激動のアルカサス～

物語は人間にとっては神々とも言える２つの種族、すなわち法の守り手たるドゥール、均衡と混沌の両面をあわせ持つフォリーと呼ばれる種族の争いに端を発する。両者によってつくられた３本の剣は「ルーンブレード」と呼ばれ、それを手にする者は全世界を支配すると言われた。ルーンブレードはその種族でない者を拒む。それゆえに、絶大なパワーを秘めながら剣は各種族の手にあり勢力均衡の源となっていた。が、ここに邪悪な存在が現れたのである。ドゥールとフォリーの混血たるウォーレン。この種族は両者の剣をともに扱うことができるのだった。激しい戦いの末、２本の剣はウォーレンの手に落ち、残る１本は世界の破滅を予感したドゥールが世界の命運を託すべく、かつて追放の身とした男の血筋を頼りに地上へと賜ったのだった。選ばれた地、ここアルカサスでは今まさに激動の時代が始まろうとしている。



◀ピクトの後ろ姿。長剣を背に負っている。放浪に疲れた背中には、そこはかとない哀愁がただよう。でもきっとどこかに仲間がいるはず。孤独じゃない

▶何といおうか、要するに「怪物どもがいまにも襲いかからんの図」なのだ。剣から発する閃光は邪悪を絶つ！

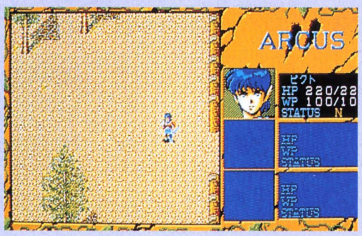
●ウルフチーム☎03－5273－4795／PC-8801SR以降／8,800円(税別)

ナウクルーズの村

放浪のハーフ・エルフ ピクトの登場だぁ!!

▲手にするはルーン・ブレード！

さて、と。まず初めに言っておくが、わたしが“放浪のハーフ・エルフ”ピクト・ピョントなのだ。年齢は22歳。この物語の主人公である。性格は金と権威に弱いことを除けば善良極まりないな。おまけにケンカには強いし…と、オレは何をいっておるのだ。この分じゃネームがつきてしまうではないか。まあ、とりあえずは村でしばし英気を養うといたそう。ここで一句「冒険は忘れた頃にやってくる」。



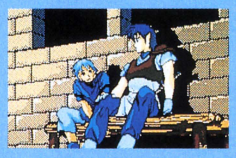
◀スタート直後の画面。ナウクルーズの村にてポツンとひとり。まあ、しばらくの間は村を歩き回りいろいろと情報を仕入れた方が得策。そのうちに思わぬ仲間が現れることでもあるし…

▶村のよろず屋にて。いつの間にか仲間が増えている。いろいろな商品が並べられているが「陽輝の砂」というのはヒット・ポイントを回復する薬。値段も15Gと手ごろなので冒険には要携帯のこと

仲間

ひねくれ者のホビットに出会った

▲いい話だって。まあ、ヒマだし、聞いておこう



◀何が「へへへ…」だ。薄気味悪いホビットだなあ

▼油断もスキもあったものじゃない。でも憎めないヤツ

▶こ、こら！ 剣を返せ。ようし、そっちがその気なら……

どうも“放浪のハーフ・エルフ”ってやつは信用されないらしい。田舎でコンプのライターといった横文字職業(!?)がうさんくさげに見られるのと同じなのだ（見られて当然である!：編）。

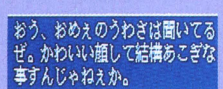
まあ、たとえは悪かったが、わたしは天涯孤独の身の上なのだ。と、そこに現れたのが妙なホビット。「お兄さん、いい話があるんだけどね」だって!? まさか自衛隊に入れなんていうんじゃないだろうね。ちがう？ 儲け話!? フッフッ、渡る世間に鬼はなし。ん、剣を見せてくれってか？ う〜ん、ホビットが持つようなシロモノじゃないんだが、少しだけなら…。

情報収集

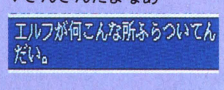
どうもエルフは狙われているらしいぞ！

ナウクルーズの村ってのは、木こり村として有名なんだな。筋肉労働にいそしむおかげで男たちはみなたくましい。“放浪のハーフ・エルフ”としては、仲良くなりたいところだが…どうやらダメみたい。視線があってもさりげなくムシされたり、こわもてのお兄さんには「若いの、ちょいと鍛えてやるが、どうだ？」なんて……。

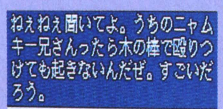
▼エッ、何のことさあ！？



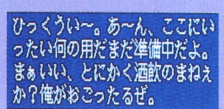
▼さんざんだよなあ…



▼ああ、すごいね…



▼収穫はあまりなしか…



ステータス

冒険の前にチェックなのだ！

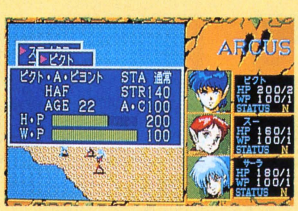
『ARCUS II』にはレベルアップの考え方がないとはいっても、たとえば健康かどうかなど自分の状態を確認することは冒険者のたしなみ（!?）といえるな。というわけで、とりあえずは下記参照。こうしてみると、いろいろな要素がわたしという人間…じゃなかった“放浪のハーフ・エルフ”をかたちづくっているんだなあ。神さまに感謝（!?）なのだ。

ピクト・ピョントはこんなヤツだ!!

NAME
読んで字のごとし名前のことね！

年齢
22歳だって。エルフにしては若い

HP
ヒットポイントである



W・P
魔法を使うときに必要になる

STR
強さ。ピクトは水準を越える

A・C
すばやさ。攻撃の成功率に影響

港町ディレク

▲この地より海路デュ・クーロスへ至る。アルカサスの玄関なのだ

プルデンシアの街

▲王国の首都として古くより栄えた。精霊騎士団の本拠地でもある

仲間を求めて町から町へ……なのだ

ここは港町ディレク。わたしの後ろをちっこいヤツがチョロチョロとついてくる。どう見ても頼りになりそうもないし、迷惑なんだよなあ、こういうのって。まあ、とりあえずは酒場でひとやすみ——エッ、おまえ恐いのか!? この町の人々は気が荒いから刺激しちゃいけないだって!? な、なんという小市民ホビット。仕方なくわたしはひとり酒場に乗り込んだ。な〜るほどね、さっそくお兄さんたちがガンを飛ばしてきたぞ。「エルフに飲ませる酒はねえ」だって!? と、そこに現れたのがひとりの美少女。彼女、荒くれも一目置く存在らしく彼らは早々に立ち去っていった。ホビットとはちがってこちらは頼りになりそうなひとであるな。

さて、おつぎはプルデンシアの町。ここはアルカサス王国の首都として、宮殿の中には亡き父王に代わってアリサ姫が鎮座ます。なんでも姫は精霊騎士団の隊長ジェダ・チェフと婚約したとかで、宮殿は喜びにわきかえっていた。でもそんな中にもかつて勇猛を謳われた騎士団の衰退を嘆く声も。おまけにオトナック平野の北では変なモンスターが現れたという噂が。

調査に行った騎士たちはひとりも戻ってこなかったという……。

港町ディレク

▲ディレクにて。せっかく船に乗り込んだのに、いまはまだ乗船不可能だと

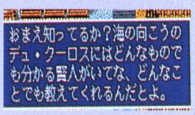
プルデンシアの町

▲なんで通してくれないの？ オレはアリサ姫の知り合いなんだぞ

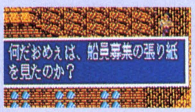
情報集収

ど、どーして船に乗せてくれないの!?

港町ディレクでは商船が停泊していた。「船員募集の貼紙を見たのか？」なんて聞いてくるから「さよう」と答えたら、そっけなく「もう締めきっちまったよ」だって。いわくありげな船なのでどうにかして乗船したいと思うのだけれど…。さてどうしたらいい？

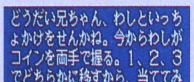


◀なるほどね。さすが船員、外国のことをよく知ってる。でもデュ・クーロスの行きかたは？

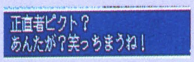


◀まあ、ここは「見た」と答えるしかないだろう。とにかく今はなんでも見てやろう、経験してやろうという時期

港町ディレク



◀まあ、賭事のひとつやふたつは男のたしなみ。でも勝った試しがないんだよなあ。インチキじゃないの？



◀何かをしでかすと必ず評判が全土に広まる。「正直者ピクト」ってのはまだいいほうだね。ホッとしますよ

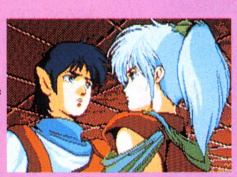
仲間

ホビットよりは頼りになりそう

孤独なハーフ・エルフにとって、仲間ができるのは嬉しいもの。港町ディレクの酒場にてあわや乱闘の急場を救ってくれたのがサーラ・メディン。わたしを見て死んだ弟を思いだし、ひと肌脱ぐ気になったという。なるほど荒くれがこそこそと消えるのも道理なわけだ。彼女、盗賊（シーフ）ギルドのマスターの家に育ち、幼い頃から父親のスパルタ教育を受けた。だから極めて優秀な盗賊（!?）でありながら、反面人間的な面白味に欠ける。人間、優秀なだけじゃつまらない。やっぱり性格がモンダイなのよ！

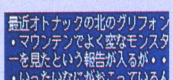
▲やろうっての？ おれは「24時間戦えます」のピクトだぜ！

▲「待ちな」だと？ 面白くなってきたというのにい！

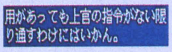


▲「キミの名は…」「サーラよ」仲間が増えた！

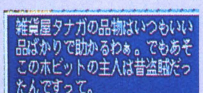
プルデンシアの町



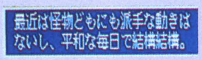
◀はあはあ、それは心配なことですなあ、なんて人ごとじゃないっての！ 原因を究明すべく平野に直行すべし！



◀これですよ、これ。典型的な衛兵気質ってやつ。こんな融通がきかないことでは将来出世しませんよ！



◀オオッ、と！ ホビットの盗賊と言えば、もしかするとボクの知り合いじゃないかなあ？ 会うのが楽しみになってきた



◀勇猛だった精霊騎士団も堕落したもの。何が「平和で結構」だ。黒い影がアルカサスにしのびよるのが見えないのか？

特 日本一の集 How To Win

オトナック平野

▲アルカサスでもっともブッソウな土地

というわけで、書を捨てよ平野に出よう。エルフ、ホビット、人間と国際色豊かな我がパーティはプルデンシアの町で聞いた「オトナックの怪」を調査するため出動したのであった。オオッ！　いるいる、ゴブリンにファイター。人間型モンスターは頭を狙ってやればイチコロなわけね。と、と妙な蛾の化物に出会ったぞ。つ、強い！　毒粉を振りかけられてチノップはマヒしちゃうし、教訓その壱「グルームにご用心」なのだ。第１回の遠征後、ナウクルーズの村に戻ったら「ゴブリンキラー・ピクト」なんて愛称を奉られた。でも、この村にはなお大きな秘密が…。

初めての冒険、オトナック平野を踏破するのだ!!

仲間探しもよいけれど、それだけじゃRPGはつまらない。ここはやっぱりアウトドアライフというか、冒険活動(!?)にいそしまなきゃね！

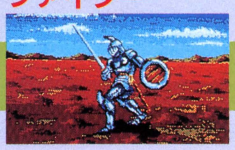
▲フッフッフ、エルフの村である。この場所は今はヒミツ

▲実は…うむうむ。要するにエルフの危機なのね

▲強力な助っ人、スー・ニー。村でも評判の弓の名手だそう

アウトドアライフのモンスターたち

ファイター



▲一見強そう。でも頭を一撃すればどうってこたあない

ゴブリン

▲最も弱っちい敵である。こいつも頭が弱点ね。頭悪そう

グルーム

▲小さな体ながら、実はこいつが一番のワルなのだ

ダンジョン　目的は水源、エルフ族の危機を救え!!

さて、長らくおまたせ。ついに本格的な冒険だ。そもそものきっかけから話せば、まさか…のところにエルフの村を発見したことから始まる。村長はなんと、昔さんざん世話になった顔なじみ。オトナックのはずれにある神殿に源を発する水源が何らかの理由で枯れてしまったという。このままではエルフ族の命運はつきる。ここでチノップに代わり新たなメンバーが参加した。スー・ニー。女性の身ながら弓の名手。ディレクに戻っているサーラと合わせて新パーティの発足なのだ。

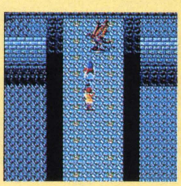
ここはオトナックのいづこかにある神殿。雰囲気がいかにも神秘的。「アナタは神を信じますかあ？」って世界(!?)なのだ。ひんやりジメジメと冷たい迷宮の中には、巨大ナメクジやら首なし戦士やら。暗い小道を駆け抜けて、ようやく水源に到達した。…と!?な、なんと、水源の神像の首には…。

▲いま、まさに神殿にはいらんとす。なかは暗いし、こわいなあ。頼りになるのはキミたちだけよ

▲怪物とはなるべく戦闘を避けて、めざすは水源地

▲暗黒の回廊っていったって…。入るしか手はないじゃない

▲あれれ…!?　サーラがいなくなっている！　怪物たちにやられた？



▲驚の神殿である。像のくちばしから流れるわき水こそ、エルフの命

そして……

▲神像に刺さった剣を抜こう

▲くちばしに突き刺さっている剣が水の流れをせき止めていた。抜けるかどうか試してみよう

▲ぬ、抜けた！　それにしてもなんてまばゆい剣なんだ。エルフの村でこの剣の正体を突き止めよう

▲神像のくちばしから水が…！　よかった、これでエルフは救われた。村へ帰ればごほうびが!?

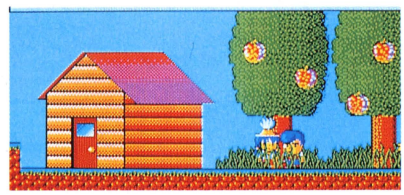
やめられなくなる爆笑RPGの正しい料理法！

よくできたRPGは、ぜったいに人を退屈させない。意表をつくイベント、ムリのない展開、先に進むのが楽しみでワクワクしちゃう……『メルルーン』はそんなゲーム。今月のイチオシだぞ！

1面 うぽ島 果樹園で帽子を手に入れ、マダジャクシのもとへ！

メルルーン国の姫と結婚するため、7つの宝を捜すキミ。さっそく村で旅の用意（薬やローソクは必需品！）を整えて出発だ。島の南西の湖のほとりにくると、場面は一転して果樹園のなか。ここで小屋に住むじいさんに手持ちの薬「元気モリモリン」をあげると、フザケた帽子をくれたぞ。うぽっ！

さて、とりあえず島を歩きまわってると、今度は森で小さな女の子に遭遇。なんと彼女は、1面のボス・マダジャクシの娘なのだ。彼女に教わった暗号で、いよいよマダジャクシの洞窟のなかへ侵入。会ってみると、これが意外にいいヤツでさ。例の帽子を使って魔法の杖を取ってやると、お礼に杖と第1の宝をくれちゃったぜ。うぽぽ！　おつぎは2面のるぴ島に出発だぁ！　島の北西の渡し船屋に、8時から9時のあいだ(時間厳守！)に行ってみよう！



▲果樹園の人は、頭に手のついたヘンな帽子をかぶってるぞ。この帽子が、あとで役に立つんだ！

▶マダジャクシの娘は村のはるか西の方角の森に

▼暗号がないとマダジャクシの洞窟には入れない

▲マダジャクシがくれた第1の宝は、いろんな音や声を録音できる魔法の宝。役に立つぞ！

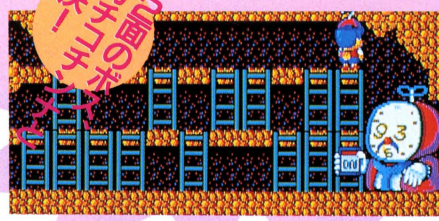
2面 るぴ島 究極の便利グッズ「フック帽子」を手に入れろ！

るぴ島の船着場からまっすぐ上へ行くと、オムナイザー村。ここではカバンとつるはしを買おう。つるはしで道のあちこちにある岩を壊すと、隠れ金山が見つかるぞ。大もーけ！

15時になって、村のまんなかの丸木橋のすぐ右隣の農家に行くと、大根をレストランに届けるよう頼まれる。レストランは村の右端。さっそく届けると、お礼に大根を半分あげる、だって。なんかマヌケだが、大根持って村を出て、北東へと進もう。ある洞窟に入ると、そこに住む仙人が、キミの持ってる大根をほしがるぞ。こころよくあげると、かわりにフック帽子なるヘンテコ帽子が手に入る。このフック帽子をかぶると、島のあちこちにかけてある謎のロープを渡れるようになるんだ。こりゃ便利！

フック帽子を使って村の北西に足をのばすと、2面のボス・カチコチンナの洞窟へ。ここで第2の宝がもらえる。帰りがけに、洞窟のなかのアザラシの声を録音するのを忘れずに。そのあと、13時台の船でうぽ島に戻り、果樹園の南東へ。フック帽子で岩山に行くと…おや？　岩にサルが閉じこめられているぞ！

▲仙人に大根をあげると、滝をせき止めてくれる。滝の裏にフック帽子が！



▲カチコチンナが現れる前に、写真の場所まで急いで行け！するとヤツの持ってるタイマーをオフにできるんだ

メルルーン へんてこ情報局 ホテルで部屋をまちがえたら!?

ホテルで指定された以外の部屋に入ると、着替え中の女の子に会ったり、いきなり部屋の人間にボケクイズをかまされたり、と、まったく意味のない隠れイベントが用意されてるぞ。試してみたら？

◀女のコに会ったら、彼女の悲鳴や色っぽい声で記憶が満タンに。教会で消そうね

▶ボケクイズに正解すると、お金がもらえるぞ！むずかしいけどな……

うぽ島に戻って旅の仲間を救出！

◀パズルを解いてサルを助けると、キミの家来になってくれる。カワイイやつ！

●デービーソフト☎011-807-6700●PC9801V、PC8801SRシリーズ／8,800円［税別］

特 日本一の 集

How To Win

3面 へるな島 ウキャッ♥ おサルを連れて旅は続く!!

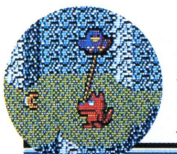
へるな島へは、るぴ島のなんかん君の洞窟を通って行く。通せんぼしてるなんかん君はアザラシが大キライ。カチコチンナの洞窟で録音しといた声を聞かせて、追い払っちゃえ。

村では本屋で悲しい本を購入。薬屋では店の女のコが歌を歌ってくれるので第1の宝に録音しておこう。あとできっと役に立つはずだよ。以上のお仕事がすんだら、村を出て北へ。オオカミにイヂメられてる小鳥を見つけて、さっそくオオカミ退治だ。そのあと、3面のボス・ヘネモールの洞窟へ。悲しい本を読んであげると、オイオイ泣きだして第3の宝をくれる。宝を持って村を抜け、小さな木の芽がある場所へ行って、入手したての宝を使ってみよう。あぁら不思議、みるみる木の芽が成長するぞ！

木の芽を登ってウロウロ歩いてると、

◀▼ヘネモールが泣かなくなったので、島は日照りで困ってる。悲しい本で泣かせてやろーね

崖のところでデッカイ鳥に遭遇。こいつってば、さっき助けた小鳥の親鳥なんだ。お礼にもらったハト笛は、吹けばいつでも、この大怪鳥が飛んできて、島(ただし、いままで行ったことのある島にかぎる)へ乗せて行ってくれるとゆー便利モノ。こりゃ、さっそく使わんテはないぜ、と、鳥に乗って1面のうぽ島へ。村の渡し船屋に9時から10時までのあいだに行くと、4面のもると島に渡れるって寸法だ。村にヘンな時刻に到着して時間をもてあましたら、第2の宝を使って時間を進めちゃえ！



◀▼小鳥を助けたら、お礼に九ちゃん（このデカ鳥の名前だ）がハト笛をくれたぞ！ ウキャキャ！ おサルも大喜びざんす

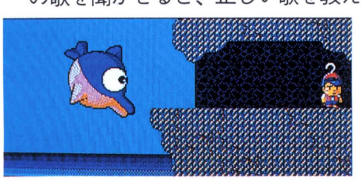
▲もると島へは、うぽ島の村のなかにある渡し船屋から船に乗る。さっそく九ちゃんに乗ってうぽ島へ!

4面 もると島 史上最低の音痴・メロディーに歌を教えて第4の宝を入手!

もると島の村は、ライバルのジムの一族が住んでる。とーぜんイヂワルで、店ではなにも売ってくれないぞ。ただ薬屋だけは親切なので話を聞いてみよう。どーやら村の宝の石を盗まれて困ってる様子だね。ふむふむ。

村を出て、ずーっと南へ行くと、4面のボス・メロディーの洞窟。彼のヘタな歌を録音して、歌のうまい小鳥のチッピーの森へ。チッピーにメロディーの歌を聞かせると、正しい歌を教えてくれる。それを録音して、ふたたびメロディーに会って聞かせると、お礼に第4の宝をくれるぞ！

この宝を頭にかぶって(マヌケ！)サグマンの洞窟へ。宝箱のなかの石を持って村へ戻り、台座に置いてあげよう。途中で盗賊タランボの息子に宝を盗まれた不運なキミ、ここで宝を返してもらえるよ。しかも村の人たちの態度も、みるみる軟化。さっそく武器屋でブーメランを買い、鳥に乗ってうぽ島へ。メルモルン村のライバルの姉の店で防寒具がもらえるのだ。ラッキー！



▲メロディーの歌は、もーメチャクチャ。第1の宝に録音して、ひとまず洞窟を出よう

▲チッピーに第1の宝を使ってメロディーの歌を聞かせると、正しい歌を歌ってくれる

▲サグマンの洞窟の奥、宝箱の手前の光ってる場所に立つと 頭の宝に光が反射して箱が開く

◀▼村の秘石を取り戻したお礼に、うぽ島でライバルの姉ちゃんが防寒具をくれる。これは5面の必需品だぞ！

メルルーン へんてこ情報局 オヒマなら来てよね、サル島観光

むかしむかし浦島は助けたサルに連れられて、おサルの島に来てみれば絵にも描けないバカらしさ。てなワケで、へるな島の木の芽のところを左の洞窟へ抜けてみよう。サルがウキキッとよってくるヘンな島だぞ。

5面 まむ島 踊る大ボス、ロックンロックにはニャンコの声で対決！

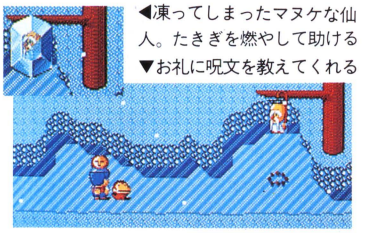
◀記憶を消すのを忘れずに！

▶3人の狩人の家をまわって伝言ゲーム

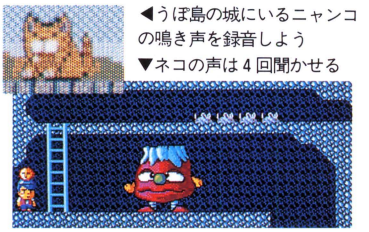
うぽ島からまむ島へ渡るには、村の渡し船屋に12時から13時のあいだに行くべし。まむ島は雪の降る寒い島なので、かならず防寒具を着用のこと。村に着いたら狩人のホーリーを捜しあて、へるな島で録音した薬屋の娘の歌を聞かせよう。そのあと、狩人たちの伝言を伝えて歩くメッセンジャー役をつとめると、お礼にたきぎがもらえるぞ！

教会で記憶を消してもらったら、カイロを買って村を出て、氷の湖へ。凍っている仙人の前でたきぎを使い、溶かしてあげよう。お礼に5面のボス・ロックンロックの洞窟に入るための呪文を教えてくれるよん。さっそくロックンロックの洞窟を見つけだし、呪文を使ってなかへ。ロックンロックと話をするには、どーやら彼の近くにいる4匹のネズミを追い払うといいらしい。ネズミといえばネコ。そう、うぽ島の王様の城にネコがいたっけね。あいつの声を録音してきて聞かせ、カイロを渡して、めでたく第5の宝を獲得だ！

さて宝を手に入れたらナハ岬へ行き、メロディーの歌を流してみよう。すると本人が現れてゴア岬に連れてってくれるぞ。第5の宝を使ってなんかん君を追い払い、空から降ってきたカサつき帽子をかぶったら、鳥を呼んで、へるな島へ。いよいよ第6面へGO！



◀凍ってしまったマヌケな仙人。たきぎを燃やして助ける
▼お礼に呪文を教えてくれる

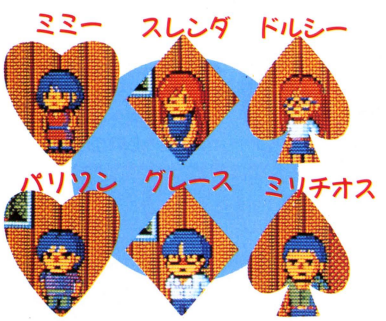


◀うぽ島の城にいるニャンコの鳴き声を録音しよう
▼ネコの声は4回聞かせる

◀ナハ岬でメロディの歌をかけると本人がひょっこり出現
▼カサつき帽子は必需品！

6面 ぴこ島 ガラにもなく愛のキューピット役♥ へっ、テレちゃうぜ!!

へるな島の渡し船屋に6時から7時のあいだに行って、ぴこ島行きの船に乗る。ぴこ島は雨降りの島。カサつき帽子をかぶってないと、すぐに死んじゃうぞ。それから、この島のイベントをクリアするには、レベル12になっておく必要があるからチェックしようね。



さてここの村では、男女3組のペアを仲直りさせるのがキミのお仕事。ひとりひとりの家をまわって伝言を伝えてまわろう。かならずしも、正しい相手に伝える必要はないのがミソ。新しい伝言を記憶したら、とにかく全員に伝えて反応を見るといい。めでたくクリアすると、薬屋のじいさんから愛の器というアイテムがもらえるよ。

◀湖のほとりで愛の器を使うと（時間に注意！）、とつぜん道が……！

▲ガルマータは最初にナゾナゾの正解を教えてくれる。しっかり聞いてりゃ、マチガイなしだ

愛の器をもらったら、記憶をカラにして村を出る。湖のほとりの意味ありげな一角で、3時から5時59分のあいだに愛の器を使ってみよう。みるみる湖が割れて、向こう岸に渡れるぞ！

対岸についたら、6面のボス・ガルマータの洞窟へ。ガルマータが出す8つのナゾナゾ（これがオカシイ！）に正解すると、第6の宝をくれるのだ。

宝を手に入れたら、いったん村で記憶を消してなんかん君の洞窟へ。扉を開ける呪文を教わってヘルメットを入手。さあ、ついに第7面に突入するぞ！

メルルーン へんてこ情報局 ライバルに気をつけろ!!

宝が4つ以上集まると、行く先々の村でライバルのジムに盗まれることがある。とにかく追いかけて、村の端に追いつめよう。姿を見失っても、ときどき家の屋根の上に顔を出すので、かならず捕まえられるよ。よーするに、コイツ、ただ遊んでるだけなんだな……。

▲キミのじゃまをするのが、どーやら彼の趣味らしい。ヘンなヤツ

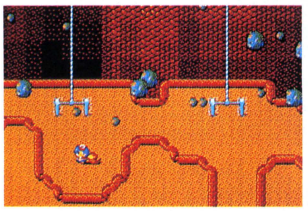
またもや出ました ナンカン君!!

▶この島のなんかん君は、めずらしく役に立ってくれる。好きだぜ！

◀ヘルメットは7面の必需品だ

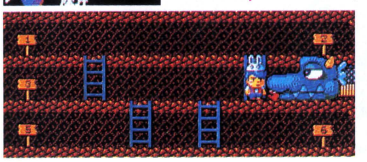
特集 日本一の How To Win

7面 ぺこ島 やった〜!! 最後の面に到着…しかし!?



◀ぺこ島は火山島。岩がガンガン降ってくるのだ!

◀爆弾は季節商品。この時期しか売ってない



▼フォラボスは遊び相手ができて大喜び。なかなかカワイイやつ!

やってきました、最終面。さあ、あとひと息。がんばるぞっ、と、ヘルメットをキリリとかぶって出発だ!

なんかん君の洞窟を通り抜けたら、すぐハト笛を吹こう。鳥が村の近くまで運んでくれる。村の武器屋でフック帽子をパワーアップしてもらったあと、るぴ島の武器屋で爆弾を購入。ふたたびぺこ島に戻って、最後のボスキャラ・フォラボスの洞窟へ。洞窟のなかで第6の宝をかぶると、フォラボスのコトバがわかるようになる。ヤツを爆弾で攻撃(フォラボスのほうは、遊んでるつもりで大喜びだ)してると、第7の宝をくれるぞ。や、や、やった〜!

城では王様も大喜び。めでたし、めでたし……と思ったら、いきなりライバルのジムが登場。とめる間もなく、禁断の魔王の封印を解いてしまった! しかも復活した魔王は、なんと姫を誘拐。バカヤロ、オレの嫁さんを返せ〜!

意気よーよーと城に帰ると、大事件が!

◀げっ、ライバルが頭の上に乗せてるモノは!

魔王復活!!

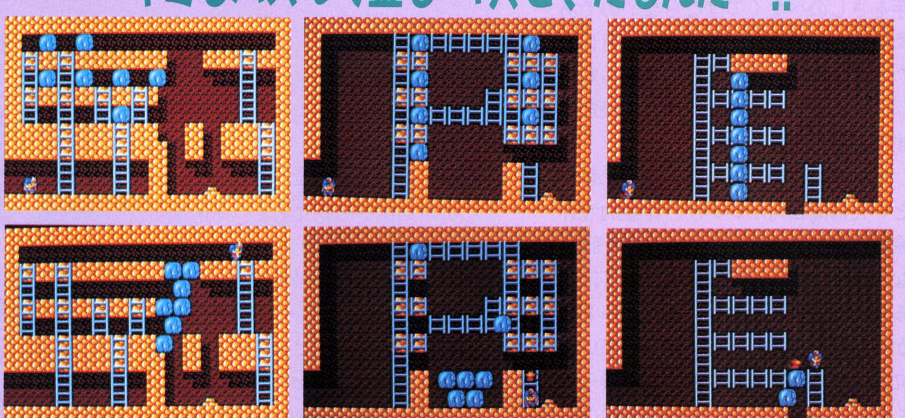
▲ジムの大ボケのおかげで魔王復活。姫がさらわれちゃオレの苦労も水の泡?

そして、物語はドトウの第2部へ……!!

これまでの、ほのぼの楽しい冒険から一変して、第2部はちょいとシリアスな展開。なにしろ魔王のおかげで、各島のボスキャラが悪者になっちまってるんだ。気のいいマダジャクシも、いたずらフォラボスも……彼らを救えるのはキミしかいない。ガンバレ!

番外HOW TO WIN キミもパズルで金もーけ、ときたもんだ〜!!

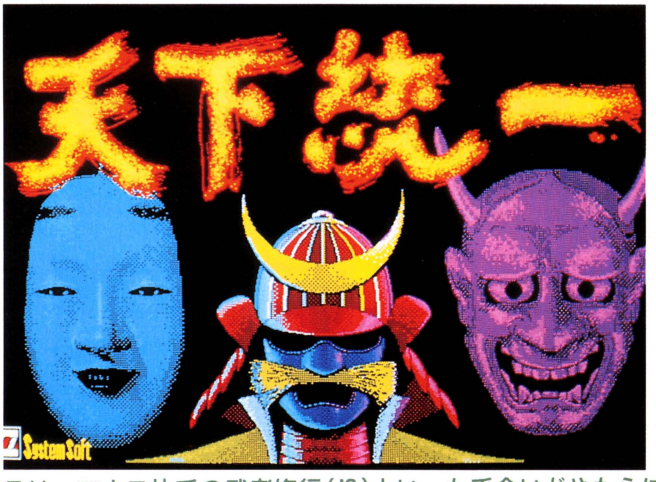
『メルルーン』には、敵を倒して金を手に入れるよりも、もっと効率よく楽しい金もーけの方法がある。それは、各島の洞窟や岩の下に隠された金山だ。パズルを解く楽しみと、お金が増えていく喜び。ゲーム中のいい気分転換にもなるし、プレイしてて退屈しないのは、このアイデアのおかげかな。パズルはコツさえ覚えれば楽勝だよ!



▲これは、もっとも基本的なパターン。石を半角ずらして積みあげる技さえ覚えれば、いくらでも応用がきくよ

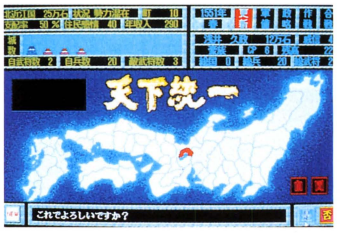
▲かならずしも石を全部動かす必要はない。わざと意味なく置かれた石に、ひっかからないように注意しようぜ

▲た〜くさんある石のうち、ホントに使うのはコレだけ。あとは奈落の底にサヨーナラ、というパターンもあるぞ



今月の大名はナント…

浅井久政十二万石。豪族からのスタートには恵まれているように見えるが、さにあらず。



北近江・浅井なのだ!!

『天下統一』は派手さこそないものの着実にファンを増やしている。コンプ編集部でもひところは、マウス片手の武者修行(!?)といった手合いがやたらに多かった。「××で天下を統一するには、どうしたらいいんですか?」などと原稿の催促ではなくSLG相談にやってくるという始末。ううむ、編集者とはかくあるべし!

北近江の一豪族より成り上がる!

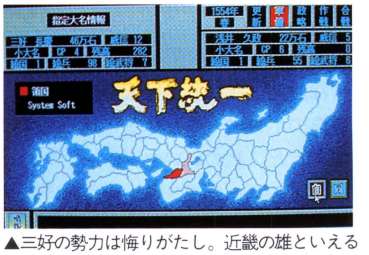
さて、と。時のたつのは早いもので、『天下統一』の連載も今月で7回目を迎えた。思い起こせば8カ月前、初めてこのゲームをプレイした時は、薩摩・島津で。それでも結構苦戦したから、いまから思えばウソのような話である。続いて尾張は織田信長。織田はやはりかなりの歯ごたえだった。とにかく今川の西上を横目に国内統一を焦る——あのときの緊張感が忘れられない。『天下統一』の醍醐味、その壱というべきだろう。

とはいえ、いつまでもメジャーをプレイしていては『天下統一』の道を極めることは難しい。極めるためには、「生き残る可能性が低い」弱小に愛の手をさしのべなくてはならないのである。で、山内上杉・松平と2カ月にわたって、弱小特集を敢行。今月も勢いにのり、さらなる弱小を求めて飛翔(!?)することにする!

というわけで、今月は北近江の雄、といえば聞こえがいいが、禁欲的浅井家の登場である。とにかく辛抱が肝心なのはたいていの弱小大名にあてはまるが、浅井は特別。ゲームスタート時から、海北、雨森などの能力が高い独立勢力が一致団結して浅井家を襲ってくる(国内の支配率が50%以上になると独立勢力が団結する)。序盤での戦力差、能力差はおおいがたく小谷城にて籠城、ひたすらに耐えるしかない。考えてみれば、1551年当時の浅井家は長政の先代、頑固親父の久政の時代だったのだ。この親父は史実では朝倉との盟約を重んじるあまり、浅井を滅亡に追いやった張本人。でも、まあいいか。先月の家康と同じく、長政が登場してくる日を夢みて、ひたすら浅井家を守り抜いてやるのが『天下統一』プレイヤーの心意気というもの。

いずれは生意気な国内勢力を掃討して天下への第一歩をふみださん。フッフッフッ、いまに見てみろよ、海北・雨森。浅井家を馬鹿にした報いをうけるんだもんね。

◀ううむ、栄光のバトルロイヤルの始まりなのだ!



▲三好の勢力は悔りがたし。近畿の雄といえる

北近江・浅井の傾向と対策

ゲーム開始時(不幸なことに)浅井の国内支配率は50%。味方はとにかく劣勢である。敵は団結して攻めてくるが、しばらくは小谷城に籠城してムダな損失を避けるのが対策その壱である。その間に、兵の劣勢を補うための鉄砲を買い求め、着々と戦備を充実すべし。なお、反撃の頃合は、新人(浅井頼政)が小谷城に登場後、2、3ターン後くらいか——。ここで攻め寄せる敵と乾坤一擲の大勝負をかける。鉄砲の優位を生かして上手に戦ってくれ!

▲独立勢力三人衆。この上一向一揆も…

▲うまくいけばこうなる。フッフッフだね!

 ●システムソフト☎092-752-5262●PC9801シリーズ(98/Uを除く)/9,800円〔税別〕

特 日本一の集 How To Win

1551年、前途多難な国内統一!!

前途多難。こう表現するのがもっとも正しい。1551年当時の浅井家は絶体絶命の危機にある。とにかく強力な独立勢力が団結して迫ってくるし、味方の戦力は貧弱(２千である)だし、どのようにしてこの悪条件を切り抜けるか。私のとった作戦は次のとおり。

①唯一の救いといえる堅城、小谷城に籠(こも)り、兵力を蓄える

②兵力は忠種に集中して配備。突撃部隊（と私は名付けている）を育成する

③兵力差を補うよう、毎季節定期的に鉄砲を購入する

比較的弱将が多い近畿圏だが、この北近江だけは特別。軍事力は赤尾が９、海北11、雨森が７と、平均をかなり上回る。対する浅井は久政４、忠種６。兵力の差を考えると、ここはしばらく自重すべきである。1551年より53年にかけては辛抱の日々が続く。

▲いつの間にか一向一揆が敵に加わっている！

▲当面は忠種だけが頼り。兵を集中配備せよ！

イチかバチかの決戦に挑む!!

1553年夏、頼政の登場を待って、ついに浅井は決起した。忠種隊千８百を中核とする３千８百をもって、独立勢力５千８百と対したのだ。天候は晴れ。雁行の陣を敷いた浅井は忠種隊が先制攻撃の利を生かして、ひたすらに突進した。敗走する海北隊１千に対し３百丁の鉄砲が火を吹いた。間一髪の差であった。このまま退却を許しては敵は新たな部隊に交代する恐れがあった。追撃する代わりに鉄砲の斉射を命じたのが勝利につながった。

続いて秋、朝倉が突如北近江に介入、破れた独立勢力はさらに後退し、佐和山城へと。ここで浅井ははからずも朝倉軍と衝突。長浜城をめぐって浅井３千６百、朝倉３千９百が決戦。同盟国朝倉が長浜を占領すれば（同盟は破らない限り）浅井は小谷城に閉じこめられる。正念場であった。

▲鉄砲にて追い討ち。朝倉景連隊総崩れである

▲独立勢力は千５百に減少。佐和山陥落は間近

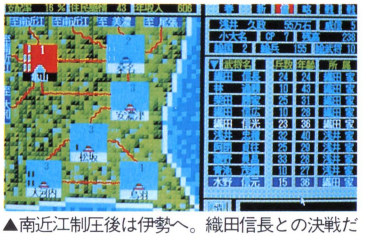
六角、織田を次々に攻める!!

大溝城を朝倉に奪取されたものの、長浜での決戦に浅井は勝利。ここに南方への道は開けた。もはや滅亡を待つ独立勢力を一蹴し、小大名に――。当面の敵は南近江に拠を構える六角氏である。４千５百をもって南近江に侵入した浅井軍に対して、六角は三好との抗争が激化し、しばらくの間山城に釘付けとなっていた。

かくして南近江43万石に足がかりを築いた浅井は1555年春、三好軍との戦いに疲労した六角軍を瀬多城に包囲、強襲により籠城する敵を破った。この時点で、南近江43万石をほぼ手中に収め、序盤での小谷籠城戦以来、苦戦を続けてきた浅井もついに戦国大名への第１歩を踏み出したのである。

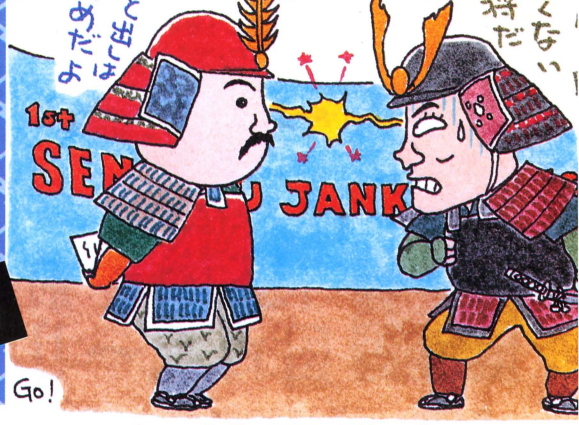
【講評】六角・三好の動向が国内統一後の浅井にとっては脅威。国内統一後はこの二大勢力に注目すべし！

▲六角軍あえなく滅亡。三好との抗争がたたった


▲南近江制圧後は伊勢へ。織田信長との決戦だ

読者参加コーナー

天下統一 ～SHOW～ 第3回



第1回「戦国ジャンケンマッチ」結果発表！

お待たせしました。あっと驚く賞品が当たる、読者参加による戦国マッチ「天下統一SHOW」の第1回の結果発表です！　さあ、何千ものライバルを蹴散らして、天下をとったのは……？

▲全国のジャンケン武将が勢ぞろい！　さあ、ジャンケン勝負だ。

というわけで、「天下統一SHOW・戦国ジャンケンマッチ」の決戦大会が、コンプティーク編集部で華々しく行われた。予想以上にたくさんのハガキが届いたので、関係者一同、うれしい悲鳴の連続。応募してくださったみなさん、ありがとうございました！

作業はまず、ハガキを武将ごとに分ける作業から始まった。これがなかなか大変で、いちばん時間がかかった。12月号に「人気武将は競争率が高い」と書いたことを反映してか、織田信長や上杉謙信といった超有名武将へのハガキよりも、浅井長政、神保長織といったマイナー武将へのハガキが多かった（ちなみに最多は浅井の121通、最少は三好の29通）。

こうして仕分けがすんだところで予選スタート。よくシャッフルしたハガキの山を2つに分け、上から1枚ずつ対戦させていった。1手目で勝負がつかなければ2手目で勝負。2手目でもダメなら両者相討ち。このルールで、最後のひとりになるまで勝負を続けた。これもまた大変な作業で、「しばらくの間、ジャンケンはしたくない！」なんていい出すスタッフもいたくらいだ。

さて、今回の「ジャンケンマッチ」は、シールを2枚貼るだけのカンタンなルールだったが、実はこれには重大な「ひっかけ」が隠されていたのだ。たとえば、1手目に「グー」を貼ったとすると、残るのは「チョキ」と「パー」。1手目があいこだったとすると、2手目に出せる2つのうち、どちらを出すのが有利かとなれば、当然「チョキ」に決まっている。このことは、あえて書かずにおいたんだけど、気づいた人はどれくらいいただろう。見落としてた人も多いと思う。もっとも、気づかなくても、1手目で勝ってしまえば、勝負にはなんの影響もないんだけどね。

ハガキのなかには、コンプを2冊買ったのか、同じシールが2枚貼ってあるものもあった。アイデアとしてはいいと思うけれど、ジャンケンなんだから、それで勝てるってもんでもない。

こうして数時間かけて、予選トーナメントは終了した。

▲送られてきたハガキを武将ごとに仕分けしているところ

勝負はこうして決まる！

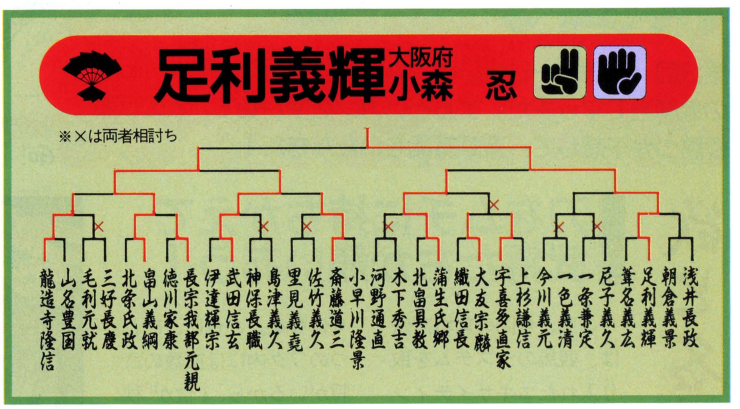
▲武将ごとに分けたハガキをよくシャッフルする。そして、ハガキを2つに分割し、2人のジャンケン係に渡す。

▲「せーの、ジャンケンポン！」で、2人がハガキを出し合い、勝負を決める。勝負は最後のひとりになるまで続く。

さて、栄えある第1回優勝者は？

特 日本一の集 How To Win

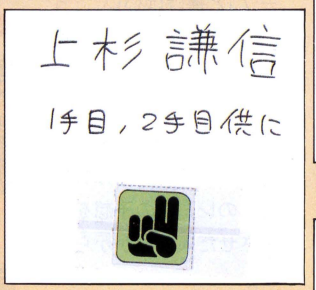
壮絶な予選に勝ち残った32名の強者による決勝トーナメントは、まさにし烈を極めた。あちらこちらで相討ちの連続。さすがは強者同士の対決と、関係者一同、思わずうなってしまったほどだ。そして、この激戦を勝ち抜いたのは、足利義輝で応募した小森忍くんだ。小森くんには、足利義輝にちなんだ豪華な賞品を送るから待っていてほしい。また、優勝は逃したものの、惜しいところまでいった9人に「敢闘賞」、ユニークなハガキを送ってくれた3人に「特別賞」を進呈するので、こちらもお楽しみに。



敢闘賞

- ◇畠山義綱 石川県 山本敏晴
- ◇大友宗麟 大阪府 小笠高志
- ◇龍造寺隆信 佐賀県 本田憲啓
- ◇宇喜多直家 神奈川県 塙 悟志
- ◇蒲生氏郷 三重県 一岡克宣
- ◇長宗我部元親 福岡県 岩崎満男
- ◇斎藤道三 岡山県 藤田康士
- ◇武田信玄 長野県 上條賢一

特別賞



▲同じシールを2枚貼ってきた人もいたけど、こういう使い方をしたのは彼だけだった。予選で負けちゃったけどね

▶イラストを書いてくれた人もけっこう多かったけど、彼のイラストがいちばん笑えた。ただし、彼も予選落ちでした

▲「手相を見てください」が効いてるね。大爆笑。勝負には負けちゃったけど

ウワサの豪華賞品!!

優勝

▶優勝した小森クンには、足利の足にちなんで有名ブランドの靴をプレゼントしちゃうぞ

敢闘賞

▲山本クン以下7人の武将には、それぞれ1万円分の図書券をプレゼントするぞ。歴史小説を買い込んで、天下統一にはげんで欲しい

特別賞

▼笑わせてくれた特別賞のお三方には5千円分の図書券だ。マンガでもなんでも好きな本を買って、ユーモアセンスに磨きをかけよう

今回の勝負はなにか？ 次ページで全てが明らかに!!

イラスト／中野 豪

今月は戦国ダービーだ！

第3回「天下統一SHOW」は、戦国武将によるダービーの着順当てマッチだ。するどいカンを働かせて、どの武将が勝つか予想して、豪華賞品をいただきだ！

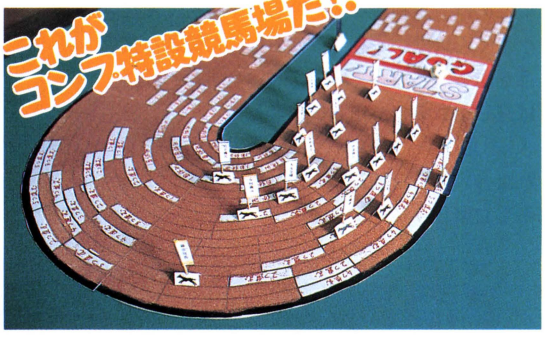
欲と名誉を求め、男（女）たちは天下をめざす

刀をムチに持ちかえて武将たちが競いあう！

さて、今回の対戦方法は、競馬のシステムを取り入れたエキサイティングな勝負、名づけて「戦国ダービー」だ。

例によって応募方法は簡単。各レースの1位、2位になる武将を予想して、ハガキに書いて送ってくれればＯＫだ。ただし、今回ハガキに書いてもらうのは、武将の名前じゃなく、右の表にあるワク番号だ。たとえば第1レースで、1位が「伊達晴宗」、2位が「山名豊定」と予想したら、ハガキには「1－4」と数字を書く。また、「1－4」と書いてあれば、1位が「山名豊定」、2位が「伊達晴宗」というように、1位2位が逆でも当たりだし、同じワク内にいる「最上義守」が1位、「山名祐豊」が2位でも当たりになる。さらに、ひとつのワク内には複数の武将がいるから、1位が「秋月文種」、2位が「少弐時尚」というケースも考えられる。この場合は「7－7」と書けばいい。こうして、3つのレースの着順予想をして、みごと3つのレースの予想を的中させた人が今回の優勝者だ（該当者がいなければ、2つのレースの予想を的中させた人のなかから選ぶ）。

レースの勝負法も単純明快。上の写真のような特設競馬場で、スゴロク式のレースをする。武将ごとにサイコロを振り、着順を競うのだ。武将名の上に書かれた◎○▲×などの記号は、あまり気にするとかえってハズすので、直感で勝負したほうがいいぞ。



●天下統一戦国ダービー予想表

	9	8	7	6	5	4	3	2	1
第1レース	×	○			◎		▲	▲	
	伊東義祐	相良晴広	少弐時尚	秋月文種	三村宗親	山名豊定	富樫晴貞	村上義清	最上義守
				宇都宮長房	江田豊前守	山名祐豊	波多野晴通	小笠原長時	山内上杉憲政
					陶 晴賢	大内義隆		扇谷上杉憲賢	伊達晴宗
第2レース	◎				×	▲			
	一向一揆	上杉謙信	斉藤道三	松平親乗	一条兼定	浦上政宗	赤松晴政	佐竹義昭	里見義堯
				飯尾賢連	安芸国虎	神保長職	六角定頼	足利晴氏	畠山義続
					遊佐長教	鈴木佐太夫	一色義幸		葦名盛氏
第3レース	◎	○			×	▲			▲
	織田信長	武田信玄	朝倉義景	渋井長政	島津義久	今川義元	伊達輝宗	木下秀吉	足利義輝
				長宗我部元親	河野通直	尼子義久	毛利元就	三好長慶	松永久秀
					龍造寺隆信	大友宗麟	北条氏政		北畠具教

●ハガキの書き方

□□□－□□

東京都千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
天下統一SHOW係

第1レースの予想
第2レースの予想
第3レースの予想
住所
氏名
年齢・職業

天下統一 応募券

ハガキには、3レース分の着順予想と、住所、氏名などを明記すること。また、左下の応募シール（これ以外は無効）も忘れずに貼りつけること。

締切日1990年2月7日必着

今回がラストだぞ！

泣いても笑っても「天下統一ＳＨＯＷ」はこれが最後。豪華賞品をせしめるチャンスも今回限りだ。例によって、今回の賞品も戦国武将にちなんだもの。各レースで1着をとった武将、もしくはその国に関係のある、高価なものをドーンとプレゼントするぞ。ハガキに住所を書くのを忘れずに応募しよう！

天下統一③
応募シール

漂流伝説

クリスタニア

Crystania Saga

RPG誌上ライブ

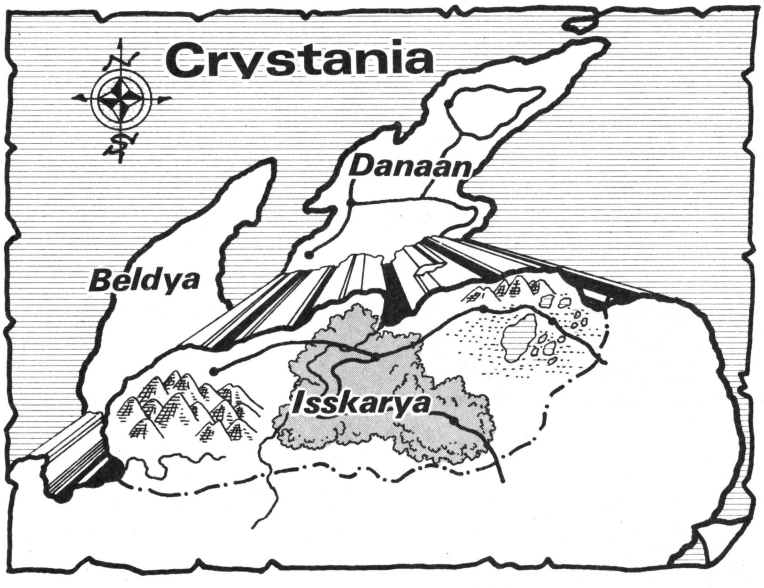
作－水野良とグループSNE
画－うるし原智志

CHAPTER Ⅳ クリスタニアへ……

大いなる冒険を求めて、５人の若者たちは銀狼娘マリスとともに禁断の地クリスタニアへ潜入した。そこは、先住民たる「神獣の民」と侵略者たる「暗黒の民」が争う、戦乱の地であった。はたして若者たちは、クリスタニアの救世主となりえるのか!?

テーブルトークRPGの実際のプレイを誌上再現する大好評連載第４回だっ!!

神の城壁を越え、銀狼の村へ



GM　ＲＰＧが大好きなよい子のみなさーん。漂流伝説クリスタニアが始まりますよ～。

ビーン　いよいよ、クリスタニアへ行けるんだね。

GM　はいな。銀狼娘マリスの案内で、きみたちお調子者の一行は、生まれ故郷のハークの村を離れ、神の城壁へと向かうのでありました。

バッソー　山登りの特別な装備とかは、いらないのかよ。

GM　崖(がけ)は、まるで道をつくっているかのように都合よく崩れていて、ちょっとした体力さえあればだれだって登れるんだ。マリスさんやリザードマンたちも装備もなしに、降りてきてるしね。

サイア　困った。体力にはあまり自信がないわ。

GM　あのね、サイアさん。プレイヤーにじゃなく、キャラクターにあればいいんだよ。

サイア　だから、キャラクターにないの。耐久力が４しかないんだもの。

GM　あ、そりゃどうも。

レイルズ　なあに、このぼくが助けてあげるよ。

GM　そんなおいしいこと、させてやるもんかい。銀狼娘のマリスさんが、助けてあげると申しでている。

サイア　そっちを受けます。

レイルズ　うーん、残念。

GM　（まったく､レイルズには節操という言葉がないな）さてさて、きみたちはいよいよ神の城壁に着いて、厳しい上り坂を登っていくことになるんだけど、その間の苦労を克明に語ってもしかたがないので、これから向かうクリスタニアの状況をカンタンに説明しておこう。

　まずクリスタニアは広いってこと。きみたちが住んでいたダナーンの十倍以上はあると思ってちょ。

バッソー　大陸なんだから、当たり前じゃないか。

GM　まあね。で、これから向かうマリスたちの村があるのは、そのクリスタニアの中でももっとも北のイスカリアと呼ばれている地方だ。

　この地方の東の一帯は、前回登場し

たリザードマンたちの棲む湖沼地帯になっている。中央部はウルフ・チェンジャーたちが住む森林地帯。西の地域は北半分が草原で、南半分は山岳地帯だ。それぞれ、神獣の民も住んでいるけど、暗黒の民の勢力だって、進出しているからね。

これらの情報を覚えるのが面倒な読者は地図を見てちょ。

バッソー　ふむふむ、きれいに地形が分かれているな。

GM　理由があります。でも、いまは教えたげない。

バッソー　ずばり、神獣に関係あるとみた。

GM　むむっ。

レイルズ　ミエミエだよ。

GM　むむむむむっ。

サイア　むむむっ、としかいえないのかい、ホレホレ。

GM　――えーと、マリスの村は、東西に走る街道から少し離れたところにあって、名前をレーベという。神の城壁のすぐそばにあり、きみたちのハーク村と同じく「守りの村」の名で呼ばれているんだそうだ。

シャイロン　驚き。

ビーン　この偶然を記念して、姉妹都市の関係を結ぼうよ。

GM　都市じゃなくてただの村だ、ただの。

バッソー　崖のすぐそばにあるということは、すぐに村に着くってパターンだな。あー、神の城壁を登ったというのに、なんの感動もなかった。

GM　そのとおりだよ、悪かったね。情景描写を聞いていたって楽しくないだろ。そのうち、機会があったら、文章で読ましてやるさ。とにかく、レーベの村に到着なんだ～。

サイア　はあ、疲れたわ。とにかく、ゆっくりとしたいわね～。

GM　残念でした。村の様子は非常にあわただしくて、ゆっくりなんてしてられないよ。それに、きみたちを歓迎しようという様子もないしね。

バッソー　せっかく、助けにきてやったのにあんまりだ。

GM　だから、それどころのさわぎじゃないからだって。

レイルズ　なぜさ。

GM　そうそう、それを聞いてほしかった。つまり、村は臨戦態勢にあるからなのさ。

シャイロン　臨戦態勢！　またしても、わたしに降りかかる神の試練。

GM　そうかも、しれん。

バッソー　うーん、おそまつ。

主要登場人物

レイルズ　人間のウォリアーで、優柔不断をモットーとするパーティ・リーダー

シャイロン　ドワーフのプリースト。別名〝僧衣をまとった関西商人〟

バッソー　人間のスカウト。シャイロンとともに〝儲かりまっか〟コンビを結成

ビーン　けなげな少年シャーマン。まもなく彼にもスポットが当たる日が来る!?

サイア　ハーフエルフのお嬢様ソーサラー。案の定、読者の人気高し

マリス　NPC。銀色の狼に変身する「神獣の民」である

冒険者たちに与えられた3つの選択

GM　さて、状況を説明しよう。
　クリスタニアの地が長年小競り合いを続けていた、ということはいったよね。ところが、その小競り合いがいよいよ大戦争に拡大しようとしているんだ。

バッソー　ゲッ、話がちがう。小競り合いだからってんで、助っ人に来たんだぜ～。

GM　わたしが村を出たときには、たしかに小競り合いだったんです、とマリスは弁解する。

レイルズ　はいはい、お嬢さんには罪はない。あるのは、ＧＭなんだから。

シャイロン　まあまあ。さらなる情報を聞こうではないか。

GM　マリスの留守のあいだに、クリスタニアの混乱は新しい段階に入ってしまったのだよ。

サイア　新しい段階？

GM　そう。ようするに、これまで組織的な動きがなかった暗黒の民たちの力がひとつにまとまろうとしている。そして、この世界を力によって統一しようと目論んでいるんだ。

シャイロン　いったいだれが？

GM　彼ら暗黒の民のあいだでは、神王と呼ばれている人物がいて、これが黒幕なのだそうだ。しかし、その神王なる存在のことを知る者はいない。

シャイロン　はたして、神王の正体は？

GM　それは、今後あきらかにされるでしょ。それより、目の前の戦争をなんとかしないとね～。

バッソー　しかし、どうすりゃ、なんとかなるんだよ。

シャイロン　ガッツだ。

バッソー　……。

GM　ということで、村の長老がきみたちと話がしたいといってるけどね。

サイア　話があるというのなら、いくらでも聞いてあげるわ。

レイルズ　当面の敵の数とか状況を知りたいな。

GM　順番にいこう。えーと、イスカリア地方の西の地域――とくに北の草原は、すでに暗黒の民の勢力下にある。そこの住人たちが、暗黒の民を比較的早く受け入れてしまったからね。なにより、その地を統べる神獣である草原の狐“スマーシュ”が、彼らを認めてしまったんだそうだ。

サイア　へー、すべての神獣が暗黒の民に敵対的じゃないんだ。

GM　そう。神獣たちのあいだでも、新しい時代になって、考え方の食い違いが出始めていてね。この地方の神獣でもっとも保守的なのは、虹色の大蛇“ルーミス”だ。この神獣は、他所者は皆殺しだという過激な態度をとっている。当然、暗黒の民ともやる気まんまんで、戦いの準備を着々と進めているよ。

レイルズ　マリスさんの信じる森の銀狼は？

GM　森の銀狼“フェネス”は、まだ明確な態度を決めていないんだそうだ。それで、彼を信仰している民も、混乱しているんだ。この村の者たちも、それぞれ勝手な意見を主張していてね。大勢はリザードマンたちと協力して、昔の周期にすべてを戻すべしという意見なんだけど。

バッソー　それなら、オレたちがいい顔をされるわけがないな。

GM　一方、マリスの意見は、もはや昔の周期を取り戻すことはできない。だったら、何が善で何が悪かだけを考えて戦うべきというものだ。侵略戦争を起こしている暗黒の民は悪い、それを倒すためなら、新しき民の力を借りてもいいのではないか、とね。

シャイロン　しかし、我々だけではいかにも非力だ。大戦争を止める力はないと思うが……。

GM　そんなことはない、とマリスはいう。だからこそ、あなたがたに助けを求めたのです、と――彼女がいうには、大戦争を解決するためには、いくつかの選択があるんだそうだ。

レイルズ　はいはい。

GM　まず、ひとつめは、きみたちが森の銀狼フェネスに会うことだ。そして、フェネスが神獣としての力を使うように説得すること。

バッソー　それこそ、なぜオレたちが頼まなければならないことなんだ。

GM　理由はあります。しかし、それはまだ明らかにできない。これは、マリス自身の言葉だからね。ただ、わたしを信じてくださいとだけ。

レイルズ　信じましょ。

バッソー　ちょっと、リーダー！

サイア　ＧＭってば、都合が悪いと、すぐＮＰＣの責任にするのね。

ビーン　いいじゃないか。ここまで巻きこまれてしまった以上、戦争を解決するために力を貸すというのがなりゆきというもんだ。

GM　ビーン君、えらい！　他にもまだ方法がある。クリスタニアの中央部に最近できたばかりの大帝国がある。この帝国の皇帝に会って、その助力を頼む。

サイア　頼むばっかりなのね。

GM　じつは、そうなんだ。もうひとつは、この地方に眠っていると伝えられる超古代のドラゴン――神殺しのドラゴンと呼ばれている――を探しだし、彼の力を借りるというものだ。もっとも、そのドラゴンが本当に実在しているのか、またどんな性格なのかよくわかっていないんだけどね。

ビーン　また、頼むんだ。

GM　だから、そうだっていったろ。

バッソー　やっぱり、なぜオレたちが必要なのかの必然性がないぜ。

GM　必然性？　いくつかあるよ。まず、マリスはこれらのことを自分ひとりでできると思っていなかった。村の人々の中で彼女に協力しようとする人はいなかったんだ。身近なところで、彼女の考えに共鳴してくれそうなのって、じつのところダナーンに住む新し

き民たちだけだったんだ。

それに理由はまだある。クリスタニア中央にある大帝国の皇帝って、じつは新しき民の人間なのさ。この皇帝に頼みごとをするなら、きみたちのほうが適任じゃないか。

シャイロン　驚き。その皇帝とは20年前に、このクリスタニアへと登ったという冒険者のひとりとみた。

レイルズ　ああ、ぼくたちお調子者の先輩とかいう。

GM　そうみたいだね。だから、マリスは新しき民の人間、全員が立派なんだと誤解している向きも多分にあったりする。

レイルズ　うんうん、それは誤解だね。

シャイロン　そんなことはない。冒険していればレベルが上がる。レベルが上がれば、だれだって勇者。

GM　そう、プレイヤー・キャラクターはみんな英雄予備軍だからね。ということで、事情は理解してもらえたかな。

バッソー　いちおうな。でも、目先の戦いはどうなってるんだよ。

GM　はいはい。こんな辺境の村に、何も大軍が押しよせてくるわけじゃない。それでも、こっちより何倍かの数が攻めこんでくるだろうけどね。

サイア　こっちに、援軍か何かのあてはいないの？

GM　マリスの話では、望み薄だそうだ。リザードマンを呼んだら、きみたちも危ないし、それに同じウルフ・チェンジャーの仲間も、それぞれ自分たちの戦いで必死だからね。できるかぎり独力でやるというのが、彼ら部族の主義なんだそうだ。

シャイロン　狼は群れをなすじゃないか。

GM　一匹狼ってのもいるでしょ。

レイルズ　つまり、襲ってくる敵を村人に協力して退治すればいいわけだね。

GM　まあね。

バッソー　歓迎の意志さえなかった村人が、それで納得するのかい。

GM　背に腹は代えられないしね。

バッソー　くそ～、都合のいいときだけ納得しやがって。部族の主義はどうした。

シャイロン　まて、信徒よ。文句は、寄進の金額を聞いてからにしよう。

GM　ずばり、1000。

シャイロン・バッソー　引き受けた。

暗黒の民との決戦、しかし……

GM　村の長老は、きみたちには村はずれにあるフェネスの礼拝所を守ってほしいと申し出る。きみたちと、それにマリスも一緒にね。

レイルズ　ラッキー。

GM　今回のメンバーは金、金、女が目的なんだね。まともなのは、ビーン君だけかよ。サイアは何も考えてそうにないし……。

サイア　そう、あたしはオロオロするばかり。

シャイロン　して、敵はいつ攻めてくるのか。はたまた、その構成は？

GM　うん、今日明日にもやってきそうな様子なんだ。それから、敵の構成だけど暗黒の民と、西のフォックス・チェンジャーとの混成軍。

バッソー　また、ダークエルフやゴブリンかよ。

ビーン　敵がいつ来るのかわからないんじゃ、村はずれの礼拝所に泊まりこみだね。

レイルズ　当然、マリスさんも一緒だね。うーん、楽しみだ。

サイア　何が楽しみなのよ。

レイルズ　だって、マリスさんがシェイプ・チェンジするときには、服を脱いで裸になるんだろ。そりゃ、期待するよ。

ビーン　そんなことをされたら、恥かしくて、ぼくは手で顔を覆ってしまう。

バッソー　でも、ちょこっと隙間が開いてたりして。

GM　うーん、あるある。

サイア　みんな、ケダモノよ。

GM　ケダモノだなんて、ウルフ・チェンジャーの人に悪いでしょ――さて、その部族の危機はいかになりますやら。ところで、礼拝所に行くまでに、村の長老はマリスさんだけを呼び寄せて、内密の話をするからね。きみたちは先に行っておいて。

レイルズ　それじゃあ、あとでね。

バッソー　なんの話をするんだろう。

GM　さてね。彼女はちょっとしてから、礼拝所にやって来たけど、密談の内容については語りません。しかし、顔色はあまりすぐれていない。

バッソー　ふ、不安だ。たまらなく、不安だ。

GM　きみたちには、悪いことじゃないから安心して。

バッソー　うーん、GMにそういわれても、まったく信用できない。たいした戦いじゃないといわれて、クリスタニアにやってきたものの、とたんに大戦争に化けてるんだものな～。

GM　ギャフン！　――そ、そんなことより、いかにしてこの大戦の終止符を打つか相談しておいたら。それが、キャンペーンの目的になるんだし。

シャイロン　いかにも。

バッソー　神獣フェネス、皇帝、神殺しのドラゴンの三択だったな。さて、だれに頼みましょ。

レイルズ　ちなみにぼくはどれでもいいからね。

サイア　まったく、情けないリーダーね。

レイルズ　じゃあ、サイアは？

サイア　あたしは、もちろんパスよ。

バッソー　パスは3回までだよ。オレはコネを活かして皇帝に頼むのに賛成。

ビーン　ぼくは神獣に会いたいから、

フェネスに1票。

シャイロン　神殺しのドラゴンにしておこう。そのほうが、混乱しそうでおもしろい。

バッソー　これでは、意見はまったくの平行線。ドラゴンはやっぱり、まずいと思う。どんなヤツなのか、得体も知れないんだし……。

シャイロン　皇帝になるような人間も、得体が知れないと思うが。

ビーン　それじゃあ、やっぱりフェネスだね。

レイルズ　それも得体が知れないよ。

バッソー　やっぱり、話は平行線か。

GM　やれやれ、では結論は先送りにしよう。まだ、情報も不足しているだろうしね――さて、きみたちが礼拝所に詰めてから、およそ1日半。村のほうが何やら騒がしくなった。

ビーン　来たみたいだね。

バッソー　村が襲われているみたいだけど、大丈夫なのかな。

GM　ここを守るのが、使命ですと、マリスは唇をかみながらいう。

バッソー　あ、そ。

GM　そして、しばらくしていると、村のほうの空が赤く染まる。

サイア　あ、あのー。村が燃えているみたいなんですけど……。

GM　では、我々はここから立ち去りましょう、とマリスはいう。

ビーン　どういうことなのか、純情なぼくにはさっぱり。

シャイロン　読めた。長老は、最初からこの戦いが勝てぬと知っていたのだ。そして、自分たちの部族の望みをマリスに託し、我々に彼女を守ってくれと頼みたかったにちがいない。

GM　ご名答。

レイルズ　マリスさんなら、喜んで守るよ。

バッソー　最初からそういってくれても従ったのに。

GM　部族の長老は、万が一勝てた場合のことも考えたんだよ。それにこっちのほうが劇的だしね。

サイア　それはそうね～。

バッソー　しまった。金のことを忘れていた。

シャイロン　なんたる不覚。

GM　それは大丈夫。ちゃんと、マリスが持っている。きみたちへの報酬ぐらいはあるし、これからの生活費だってなんとかなる。

レイルズ　当分、クリスタニア暮らしが続くだろうしね。

バッソー　ここで、さっきの問題が再燃するわけだな。つまり、これからどうするか。そして、だれにお願いするか？

GM　それは来号の課題ということにしよう。

FROM CRYSTANIA
論文いまだ募集中！

1月号で発作的に始めた読者参加イベント“クリスタニアとは、こーゆー所だ――というテーマで文章を書いて送ってください”は、いまだ募集中です。今月号で、ようやくクリスタニアの地図が出てきましたが、それもごく一部分だけです。そこで、読者のみなさんに、クリスタニアにはこんな場所があるとか、こんな部族が住んでるとか、予想してもらいたい、という主旨です。文章のスタイルは、小説、旅行ガイド、学術論文(?)、なんでもOK。おもしろければOKなのです。クリスタニア全体のイメージを文章化してもいいですね。

というわけで、力作を待ってます。この連載に関するご感想やイラストなんかも待ってます。ドシドシ、ガシガシ送って、クリスタニアを盛りあげましょう！

なお、ルール等に関する質問は、「ロードス島戦記商店」であつかっておりますので、そちらのほうにお願いします。

では、また来月、このコーナーでお会いしましょう。

〈おたよりのあて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部「クリスタニア」係

クロちゃんのRPG千夜一夜 Vol.29

なぜかわからんけど島の話

今月は'89年のゲーム界でも振りかえってみようかと思っていたら、ひょんなところから「島」の話に転んでしまった。島というと、昔から要塞とか牢獄なんかに使われたりして、冒険の舞台にもってこい！　参考にいろいろ調べてみてはいかが？

黒田幸弘

第166夜 ハイパーメディアのRPG

'89年はとにかく忙しかったなあ。まあ、ボクみたいにフリーで仕事をしている人間にとっては、忙しいというのは仕事があるということだから、ありがたい話なんだけど、何事にも程度というものがあるからねえ。

そういえば忙しいおかげで、まるで時間を取れなくなり、パソコンネットなんかも、ずいぶんごぶさたしてるなあ。未来のメディアという意味では、非常に魅力があるんだけど、現在のところは、仕事をサボってネットをやってても、一文も儲からないんだもの。しょうがないよね。

それにコンプティークのネットは、ライターなどの関係者にとっては、トラップみたいなところなんだよね。なぜかというと、恐ろしい編集者のかたがよくいらして、仕事をサボっているのがすぐにバレちゃうからなあ。

しかし、人づてにいろいろ話を聞いてみると、コンピュータ・ネットワークも、だいぶおもしろくなってきたようだね。とくにあちこちで見かけるネットRPGは、なかなかすさまじいぞ。

「すさまじい？　どこがすごいんですか。まさか全員がオンラインでチャットをしながら、ＲＰＧをしてるんじゃないでしょ？」

「まさか！　そんなことをしたら電話代がムチャクチャにかかるよ……中にはそれをやって、ＮＴＴから何十万円という電話代を請求された人もいるらしいけど……」

「それじゃプレイのやりかたは、ふつうのＲＰＧと同じなんですか？」

「そうだね、だいたいふつうのＲＰＧを、そのままやってるみたいだよ。マスターが状況を説明した文章をボードにアップして、それを見たプレイヤーたちが何をするかをボードにアップする。だいたいそんな調子で、えんえんと繰り返してるね」

「え、ちょっと待ってくださいよ。それじゃひとつのやりとりに、ものすごく時間がかかるじゃないですか」

「うん、仲間が集まって冒険を始めるまでに、だいたい１カ月くらいかかるかな。ダンジョンに入ると、ひとつの部屋を探険するのに早くて半月、戦闘でもあれば、さらに１カ月以上かかるんだ。簡単なシナリオを終えるには、１年くらいかかるんじゃないかな」

「……それはすごいですね。なんだかみんなが集まってプレイをしたほうが早いみたいだな」

「でも、最近は忙しい人が多いから、簡単に集まれないんだよ。だからヒマな時間を使って、プレイできるというのが、ネットＲＰＧの最大のメリットなんじゃないかな。全員が集まれる機会があるなら、そこではまた別のゲームをやればいいんだし」

「そりゃそうですけど、１年というのはねえ。あまりスローテンポだと、途中でコケてしまいませんか？」

「それはいえる。たぶんこんなに時間がかかるのは、テーブルトークＲＰＧのルールを、そのまま使っているからなんだ。だれか優秀なデザイナーが現われて、ネット用のＲＰＧルールをつくらないとダメだね。いまのままでは、時間を短縮する方法がないよ」

「ふーん、それで黒田さんは、さっき

イラスト／中野豪

"すさまじい"といったんですか」

「まあね。でも、それだけじゃないんだ。ネットＲＰＧは欠点も多いけど、ふつうのＲＰＧではとてもできないこともあるんだよ」

「へえ、なんですか？」

「自分のキャラクターの背景を細かく決めて、それを発表することさ。なにしろテーブルトークＲＰＧでは、たいがいキャラクターをその場でつくるから、複雑な経歴を考えるわけにはいかないだろ」

「そうですね。自分のキャラクターの紹介といっても、せいぜいこいつは名前が何で、何族で、どんな特技があるくらいかな」

「ところがネットＲＰＧだと、自宅でいくらでも考えることができるんだよ」

「となると、やたらと長い文章を書くやつもいる……」

「うん、まあ、ボクの見たかぎりでは、原稿用紙で10枚くらいが最高だったけどね。でも、そのうち設定オタクがプレイするようになると、自分のキャラクターの紹介だけで、１メガバイトくらいつぶすやつが出てくるかもしれないよ！」

「オタクのプレイヤーねえ。だったらもしマスターが設定オタクだと、ゲームの舞台となる世界の解説をえんえんとアップロードしたりして……ハードディスクが飛んじゃうかもしれませんよ！」

「うーむ、システムをダウンさせるネットＲＰＧか。やっぱり"すさまじい"話だよ！」

第167夜 クラシックなメディアも捨てがたい

といった特徴(問題点？)のあるネットＲＰＧも、ずいぶん盛んになってきたんだけど、'89年のゲーム界の話題は、なんといってもカードゲームのブームだったね。春先からけっこう売れていたけど、夏から秋にかけては新作が続出し、クリスマスから正月の需要期をねらって、年末はどこのゲーム店に行っても、カードゲームの山だったなあ。もちろん（あまり大きい声ではいえないけど）なかには×(ペケ)なゲームもあったけどね。

しかしハイテクメディアの代表である、パソコンネットを使ったゲームがあると思えば、昔ながらのカードゲームが売れたりして、ゲームファンの興味はどこにいくのかわからない……という声もあるけど、じつはそうでもないんだ。だってネットＲＰＧもカードゲームも、じつは同じジャンルのゲームなんだもの。

ようするにパソコンやファミコンのゲームのように、原則としてひとりで遊ぶゲームのジャンルがやや飽きられて、人間同士で遊ぶゲームがはやりだした、ということなんだよ。おっと、そういえばコンプティークは、パソコンゲームの雑誌だから、こんなこと書くとまずいかな……まあ、いいか。書いちゃったものはしょうがないや。

さらにネットＲＰＧやカードゲームは、ともに手軽にできるところにも特徴がありそうだね。そういえばパソコンなどのゲームは、最近はみんな大作主義になってるけど、その分だけプレイに時間がかかる、という不満もよく聞くんだ。そういった不満が、こういったところに出てきてるのかな。ゲームデザイナーを名乗ってるからには、ボクも反省しなくちゃね。

第168夜 みんなで仲よく島流し？

そういえば先日は、なんと、あの遊演体から電話をいただいたんだ。ちょっとボクと会いたいとのこと。しかし遊演体といえば、『クトゥルフ』っぽいネットゲーム'88をやったところじゃないか。まさかニャラルトヘテプが会いにくるんじゃないだろうなあ！

「あ、黒田さんですか。わたしたちは遊演体の者です」

「あ、よかった、人間だ！」

「えっ、人間がどうかしましたか？」

「あ、いえ、こちらのことでして……そういえば『ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード』が売れてるそうですね。おめでとうございます」

「(いったいなんだ、という顔をしながら）はあ、ありがとうございます。じつは今日は『B-ローズ』のこともあるんですが、前回のネットゲームのお礼をしようと思いまして……」

「(うん、お礼参り？　なんかヤバイことをやったかな……？）お礼といいますと？」

「'88年の夏のコンプティークの付録で『クロちゃんのＲＰＧ大宝典』というのがありましたよね。じつはあれで紹介されてから、参加者がかなり増えたんですよ」

「(そうか、ヤバい話じゃないようだぞ）へえ、そうだったんですか」

「ええ、それでまあ、お礼も兼ねまして、次回のネットゲーム'90に、ぜひご

招待したいと思いまして」
「ほう、またやるんですか。そりゃ楽しそうだな。どんな企画なんですか」
「じつは学園ものです。それも南海の孤島に浮かぶ高校の話なんですよ」
というわけで、パンフレットを見せてくれたんだ。なになに、私立蓬萊学園？　学生数は10万人！　台東区の一部である南海の孤島？　なんじゃこれは。うーむ、むちゃくちゃなアイデアだな。しかしまてよ、そういえば……。
「なるほどねえ。これはまた、すさまじいアイデアで、なかなかおもしろそうだな。でもこのあいだ、これに似た

話を、ニユースでやってましたよ」
「えっ、ニュース？　なんですか、それは？」
「なんでも山口県の萩市のあたりで、島をまるごと買い上げるかなんかして、全寮制の短大をつくったんだそうです。女の子ばかり250人くらいの学校だそうですよ」
とまあ、ボクがなんの気なしに話をしたら、遊演体のみなさんは考え込んでしまったんだ。
「そうか……現実はそこまできていたのか！」
「うーむ、ゲームが現実に負けるわけにはいかない。これはすぐに対策を練らなくては！」
「でも、そんなに気にされることはないですよ。だって萩の短大は、海岸のすぐ近くですから。このゲームみたいに、南海の孤島にあるわけじゃないし」
「いや、まあ、そうでしょうが……今日は貴重な情報をありがとうございました」
というわけで、その後の様子は聞いてないんだけど、まさか、あのあとネットゲーム'90のシステムが、変更されたんじゃないだろうなあ。さらに凶悪な方向に、グレードアップされてたりして……何があってもボクは知ーらないっと！

第169夜　大デュマは島が好き

しかし絶海の孤島に学校とはねえ。ふつうのＲＰＧの世界では、島といえばだいたい監獄に使うんだけどなあ。
たとえば19世紀のフランスの文豪アレクサンドル・デュマ（同名の息子と区別して大デュマともいう）が書いた『モンテ・クリスト伯』を見てごらん。主人公のエドモン・ダンテスは、ナポレオン派にされて、マルセイユの沖にある古い要塞シャトー・ディフの地下牢にぶち込まれるんだ。昔は港を守るための砦だったらしいけど、それが転じて重罪の囚人を入れておく牢獄になったんだね。
ずっと時代が新しくなるけど、アメリカはサンフランシスコ湾に浮かぶアルカトラズ島も、こういった島を利用した牢獄だったんだ。昔はあのアル・カポネも捕まっていたんだけど、いまじゃ観光の名所になってるらしいね。
さてさて、また大デュマに戻ると、彼の代表作はなんといっても、ダルタニヤンが活躍する『三銃士』だ。その第３部の『ブラジュロンヌ子爵』では、フランス史でも有名な謎である“鉄仮面”が出てくるんだよ。
この鉄仮面の正体は、歴史学者によれば、とあるイタリアの貴族だというんだけど、世間様はそんなこと信じちゃくれない。もっぱらのうわさでは、ルイ13世の庶出の息子（よーするに王妃が生んだのではない子供のことよ）が、ルイ14世によって王位継承権を奪われて、鉄仮面をかぶせられて、バスティーユ監獄に閉じ込められた、といわれているんだ。
しかしデュマ先生の筆は、そんな程度ではおさまらない。『ブラジュロンヌ子爵』では、鉄仮面はなんとルイ14世の双子の兄弟のフィリップ王子となり、しかも三銃士のひとりアラミスが、フィリップとルイ14世をすげかえようと陰謀をたくらむんだ。
さて、この陰謀の結末は……といった話をしてるとキリがないから、このへんでストップね。しかしこの鉄仮面の話が、いったいなんの関係があるのかといえば、ようするに鉄仮面は、一時期地中海のサンマルグリット島の城にも閉じ込められていたということなんだ。まあデュマ先生は、いまでいう伝奇小説みたいな作品を書いていたからだろうけど、ずいぶん島と囚人というネタが多いんだよ。
そう考えてみれば、萩の島にできた短大も、ニュースでは“西洋風の建物が並ぶゆったりとしたキャンパス”なんていってたけど、ありゃ一種の牢獄かもしれないね。だって両親が娘をあんなところに入れるのは、大学から外に逃げ出して、男と問題を起こさないようにするためだもの。

第170夜　島流しがどうした

もうひとつの島の利用法といえば、“島流し”というやつがあるぞ。これは孤島にわざわざ牢獄なんかつくらないで、犯罪者を島で放してしまうんだ。もちろん島の主に「よく監視しておけよ」とくらいはいうんだけど、牢獄の監守がいらないから、経費が安くていいよね。
なんでこんな安易な方法が成立したかといえば、昔は交通の便が悪かったからなんだ。島からは船がなくちゃ逃げられないものね。さらに貴族などが島流しになると、それまでの都の生活と、島での生活のギャップにショックを受けて、たいがいすぐに死んでしま

うんだ。もっとも中にはしぶといやつがいてねえ。

●

というわけで、いつものように冒険者たちが海を渡ってるところから……。
「だいたい海に出ると、ロクなことはないんだ。いままでも変なシナリオばかりだったしなあ」
「まあ、そういうなよ。今度の冒険はあの島にある財宝を、チョイと手に入れるだけだから、だいじょうぶだよ」
「その財宝というのが、どうも気にいらない。なんで簡単に手に入るんだ？」
「ここまでくれば、人の目もないからいいだろう。じつは資料によれば…」
といって魔法使いは古文書（もちろんマスターが書いた紙だよ）を見せたんだ。
「いまから100年ほど前に、国王が兄弟の王子を島流しにしたんだよ」
「へえ、そりゃ気の毒にね。しかし、そんな島になんで財宝があるんだい？」
「財宝というわけじゃないけど、その王子は、島に名剣と魔法の書を持っていったんだそうだ」
「ふーん、しかし王子は死んでるだろうけど、子孫がいるんじゃないの？」
「だいじょうぶだよ。この島は無人島で、しかも王子の島流しは国の機密だったから、それからも島に行った者は誰もいないんだ」
「じゃあ、その王子の持ってた剣と魔法の書を拾ってくればいいんだな」
「まあね、あとは骨を見つけたら、墓くらいつくってやろう」
というわけで、船は島につき、一行は狭い島を探したけど、無人島だから人っ子ひとりいない。さらに王子のいた跡も、まるで見つからないんだ。一日探しまわって疲れたんで、まあ、明日にしようかとキャンプを張ったら、その日になんと襲撃だ！
「わっなんだ、無人島のはずじゃないか！」
などと文句をいってももう遅い。暗闇から魔法をかけられて、神経がマヒしてしまったところに、ひとりの男が殴り込んできて、全員が捕まってしまったんだ。誰も殺されなかったのだけが、不幸中の幸いだったね。
「な、なんだよ。こいつはいったい誰なんだ」
「えーと、君たちを捕まえた男は、まだ若い男だね。腰に剣を下げて、片手には魔法の書を持ってるよ」
「なんだって？　オレたちが探しにきたアイテムじゃないか！」
「えーと、男は少し時代がかった言葉で、降参すれば助けてやる、といってるよ」
「はーい、しつもーん、その男はどのくらいのレベルに見えるのかな？」
「そうだなあ。身のこなしを見てると、どうみても君たちより3倍以上の経験を積んでいそうだね。それに剣も魔法も使えるようだし……」
「はい、降参します！」
男はパーティが乗ってきた船に乗ると、国に戻るように指示をしたんだ。一行もしょうがないから出発して、もとの国にどんどん近づく。
「しかし、旦那はいったい誰なんですか？」
「旦那？　余は先代王陛下の長子、弟の陰謀にかかって島流しにされたが、正統な王位継承者じゃ。せめて閣下と呼べ」
「はあ、そうですか。でもねえ、その事件は100年も前のことでしょ。いまの国王はそれから5代目ですよ」
「何代目であろうとかまわぬ。余のものである王位を取り返すまで。そうじゃ、そちらも余に従えば、貴族に任じてやるぞ」
「そりゃありがたいことですが、閣下には兵隊もいないし、いくさをやって勝てますかねえ？」
「馬鹿者、余はあの島で、究極の魔法を生み出したのじゃ。なんならどのくらいの効果があるか、そなた、いちど味わってみるか？」
「い、いえ、閣下。めっそうもありません！」
というわけで、こんな化け物みたいな自称王子に乗り込まれた国は、災難だよねえ。国王のいる城に攻めかかって、究極の魔法で城壁を吹き飛ばし、なみいる兵隊をなぎ倒し、ついには国王を捕えてしまったんだ。
「ひえー、本当に勝っちまった。ありゃ化物だぜ！」
「おい、お前たち。はやく来て手伝わんか」
「へいへい、わかりました。しかし何をするんですか？」
「家臣たちには、余が正統な王位継承者であることを納得させた。したがって捕えた簒奪者（ようするにいまの国王のこと）を、余がいた島へ島流しにするのじゃ」
「殺さないんですか？」
「ああ、こやつは仮にも王族じゃ。王家の血は流せん」
「そりゃまあ、おやさしいことで。でも、大丈夫ですかねえ。あの島においとくと、こいつがまた閣下のように、100年たったら強力な魔法使いになって、復活してくるんじゃないでしょうね」
「なんじゃ、そんな心配をしているのか。だいじょうぶじゃ。こやつの親はともに人間。余のように母親がエルフだったわけではない！」

RPGの王国 メルアレード

構成／冒険企画局

「ユキリア内海の北に広がるプラスチックの砂漠は、偉大なユキリア公にとってもやはり危険な土地でした。砂漠の野蛮な都市国家はしばしば争乱を起こし、戦に長けた異形の武族が沿岸ユキリア諸都市を脅かしました。レム、イリアが続けて焼け落ちた年、ユキリア公はついに北方砂漠に討伐の騎士を送ります。彼こそアリアス・リーア・レムゼ。ミュオではまだ20歳の若い騎士でした……」

コーンビル著
『北方回帰線』より

▲兵庫県／上杉あきら

国王あいさつ&表彰式

かつら「じゃ〜ん！　王国の正式名称が決まったぞ！　その名も〝メルアレード王国〟だ!!」

わきあか「これこれ、それは国王であるわたしのセリフだぞ」

かつら「はっはっは。長い間ごくろうさま。今後、国王の責務は僕が受け継ぎます」

わきあか「が〜ん!?」

かつら「さっそく、上杉あきらには我が国初の〝騎士〟の称号を与える」

わきあか「かつらの国王なぞ、わたしは認めんぞっ！」

おたよりのあて先
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16市ヶ谷ＫＴビル
月刊コンプティーク
「ＲＰＧの王国」係
※プレゼントの応募もこちらだよ！

年中無休のアイテムショップ マジカル・ランプ

年中無休のアイテムショップ「マジカル・ランプ」へようこそ。
今回もまた私、アムムラがおすすめのアイテムを紹介するぜ。

「ヤングサイコロ」

さて、今月のおすすめアイテムはちょっと変わったグッズ、「ヤングサイコロ」だ。

この「ヤングサイコロ」は、㈱タジマさんが出している、クッションでできたサイコロだ。

これは普通に使う小さいサイコロではなく、サンコールという生地でできている縫いぐるみのようなサイコロなんだ。大きいものから小さいものまでけっこうサイズが豊富だし、柔らかいので、投げたり人にぶつけたりしても大丈夫。イベントやちょっと気分を変えたいときなんかにおすすめ。他にも赤や黒のカラフルな「ファッションサイコロ」なんていうのもあるからけっこう使えそうだぜ。

詳しくは㈱タジマまで。

●問い合わせ ㈱タジマ ☎03-801-1003

★　★

そうそう、普通のサイコロも手に入らないという人は、下記のお店が通信販売をしている。参考にしてくれ。

●関東：ポストホビー代々木駅前店
☎03-370-0204

●関西：ホビット通信販売部
☎0729-94-8225

今月の評判アイテム

▲東京都／猫宮すくね

▲大阪府／ありたろう

▲北海道／まんぼう奈月

さーて、うちの評判アイテムだが、今月は左の3つがそうだ！　『ワース・ブレイド』人気はまだまだ伸びる様子。急速に伸びたのが『ルール・ザ・ワールド』だ。『ウィサードリィ』は、フィギュアを使った戦闘が大人気！　おひとついかがかな？

今月のプレゼント

さあ、今月もはりきってサービスするぜ。上で紹介している(株)タジマの「ヤングサイコロ」大小セットで5名にプレゼント。

イラスト／大野真実、わきあかつぐみ

いよう！　また会ったな。今日はちょっと、あんたに頼みがあるんだ。うちの看板娘が嫁にいくってんで、なるほど亭をやめちまったんだ。そこで、かわいいコがいたら、ウチに紹介してくれねえかな。なあに、ちょっとそのコの姿をハガキに描いて送ってくれればいいだけさ。いいコだったら、タイトルでばーんとお客におひろめするからさ。頼んだぜ。んじゃあ、ゆっくりしていきな。

先輩の助言

●12月号の「夢見る魔法使い」さんの手紙を読み、僕も試してみたのですが「やってくれるじゃな～い」といいながらサイコロを振ると、かなりの確率でゾロ目が出ることがわかりました！

〈東京都・エトワール=テュ=マタン〉

◎これはびっくり。新呪文だな。

●話題を呼んでいる“混血”についていいたい。まず、可能・不可能以前に、みんなが強いキャラクターをつくりたいだけで混血させるのならば、それは絶対にやめろといいたい。でも、もし本当にそのふたりが愛しあってできた子供ならば、それはすばらしいと思うし、そこまでできたプレイヤーもすごいと思う。

〈愛知県・戦闘用マスター〉

◎愛に不可能なことはないのさっ！

●12月号の「天空のサムライ」さんの質問について、ゴブリンはギリシア語の「妖精」を意味する、「コバロス」から名を由来している。かれらはドワーフたちと同じく、宝石等を洞くつで探したりしている。もちろん家族もいて、夫が冒険者に殺されないことを祈りつつ、帰りを待っている。

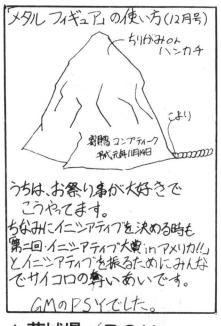
〈千葉県・5150〉

◎ゴブリンの語源は妖精だったのかあ。

●12月号の「メタルフィギュア」について。モンスターが現れたらまず、ガチャポンの消しゴム人形（ガン○ムなんて笑える）を置いて、正体がはっきりしたらフィギュアに置きかえるというふうにしてはどうでしょうか？

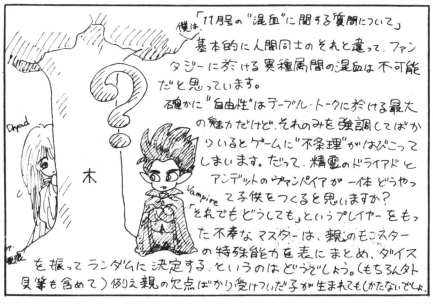
〈埼玉県・凱〉

◎なるほど、これなら手軽に試せるな。



▲茨城県／ＰＳＹ
開けてびっくり玉手箱！

▲広島県／西岡和義
こ、これはあんまりだ



▶広島県／無限
混血問題は命の創造に関わるだけあって、すごい反響ですね

新米の質問（公開質問）

●ぼくは冒険歴２カ月と、始めたばかりなんですけど、どうすればマスターをうまくできるでしょうか？

〈兵庫県・副統スレイン〉

◎ずいぶん素朴な質問だけど、みんながもっている悩みなんだろうね。やっぱり、努力と根性じゃないかな（これは別のコーナーだったっけ……）？

★　★

●よくパーティ内で、恋人になる人たちがいるようですが、その仲はどのぐらい進むものなのでしょうか？　誰か、自分の経験からでも教えてください。

〈青森県・Ｊガイル〉

◎じ、自分の経験からっていってもねえ……。このコーナーが恋愛記事で埋まっちゃったらどーするんですか。

★　★

●ポケット・ドラゴンなど、ペットを飼っている人もいると思いますが、エサは何を与えていますか？　倒したモンスターの肉を与えて、血の味をおぼえさせるのはよくないと思うんですが。

〈兵庫県・ＳＡＩ☆ＳＡＮ〉

◎イワシにサンマ、ダイコンにキャベツ……あ～あ、おなかすいたなぁ。

★

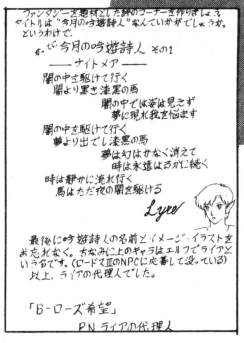
てなわけで、悩める新米を救ってあげよう。みんなの楽しいレポート（解答）を待ってるぜ！

冒険者の宿 ほのぼのInn

冒険者の憩いの場、ほのぼのInnです。今月も、楽しいお客さんがいっぱい。さて、ほのぼのInnでは近々〝コマまんが〟と、文章投稿による〝フリートーク〟の特集も予定してますからね

▲兵庫県／上杉あきら
今月は大活躍の騎士、上杉あきら。にぎやかなタイトルありがとう！

今月の♡吟遊詩人



▶宮城県／ライアの代理人
すばらしい詩をどうもありがとうございます。またもや新コーナーの誕生ですね。

マスターのすすめ

◀茨城県／海老沼操
そこのドワーフ！ ピースしてないで、ちゃんと仕事しなさい！

こんな人クラスにいません？

▶兵庫県／南津八茶
ドワーフの中坊……
うぷ…うぷぷぷぷ……

なんとびっくり!?

▲東京都／MA-MU
ところで、長さんって誰のことですか？

魔術師は頭脳労働よ♡

▲大阪府／ｏｈ！TANI洋行
どうやら探す呪文を、復活の呪文に変更しないとだめみたいですねえ……

B・ローズ当選者

▶埼玉県／宮城惇

はい、みなさんおまたせしました。B・ローズの当選者発表です。当選した幸運な人は、

埼玉県／宮城　惇
東京都／矢野雅央
愛知県／泣いたゴント

よーし、見せてやろうじゃないか！　以上の3人です！　おめでとうございました。『B・ローズ』が届いたらさっそく友だちと遊んでみて、プレイ感想なんかを送ってくださいね。

モテる男はつらい？

◀静岡県／GRADIUS
この色男！　あ～、あついあつい

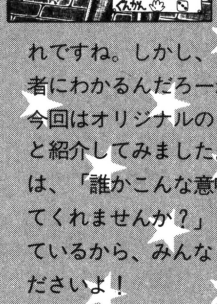
今月のタロット

読者企画のタロットコーナーの時間がやってきました！　今回は、この3枚を紹介しちゃうぜ！

▶鳥取県／天狼

▶東京都／エアロマン

まずは天狼さんの「思索」のカード。静かな雰囲気のなかにも、何やら迫力のあるカードですね。ハガキの説明がちょっと読みづらくなってすみません。続いては、エアロマンのカード、「ナイアデス」。ゲテモノ描いてりゃ幸せなんていってるけど、これのどこがゲテモノなのやら……。しかし、ただようこの色気がたまりません。最後はＴＥＭさんの「ＴＨＥ　ＫＥＥＰＥＲ（防衛者）」のカード。意味はあくまで「守り」で、守護・防衛を表すそうです。後ろにひょっこり顔を出しているフェアリーもさることながら、毎回ハガキのどこかにいる変な生き物が子供を産んで増えている…。タロットだけではなく、昔懐かしい「めんこ」の要素も盛り込んだとか。カード名の下にある「ぐんかん～」がそれですね。しかし、こんなの最近の読者にわかるんだろーか？　てなわけで今回はオリジナルのタロットをどーんと紹介してみました。このコーナーでは、「誰かこんな意味のカードを描いてくれませんか？」ってのも受けつけているから、みんなどんどん送ってくださいよ！



▶三重県／ＴＥＭ

パラレル・クエスト第2弾!!

さてさてみなさんおたちあい。読者のパワーに負けじと、前回より始まったこのコーナー。
どんなハガキがどこに採用されるのかまったく謎という、恐怖のコーナーなのだ。さーて、今回もなんの脈絡もなく、「天使と悪魔編」いってみようか！
異世界からの脱出方法を探れ!!

1

君は、異世界からの脱出方法をもとめて、あてどもない旅を続けていた。どうすれば、元の世界に戻れるのだろうか？
不安ながらも出発だ。
→2へ

2

しばらく進んだ君は、うずくまっているドラゴンを発見した。そのそばには、かわいらしい少女もいる。この状況をどう判断する？
少女が襲われている！→7へ
少女とドラゴンは友だち→5へ

3

「まあ、なんて冷たい人なのっ！」
怒った少女は、どこから出したのかヨロイを身に着けると、君に切りかかってくる。オマケに、ドラゴンまでが君に襲いかかってくるではないか。君は、少女とドラゴンにふくろ叩きにされてしまった。これからは、人には親切にしてあげよう……。
君の冒険は終わった。
〔GAME OVER〕

◀北海道／佐賀五津雄

4

君の前に天使が現れていった。
「その剣を持って、メルアレードへ向かいなさい。そして、ふたり連れの勇者に会うのです」 →6へ

◀千葉県／渡邊久美

5

「やあ、こんにちは」君が話しかけると、少女はいった。「お願い、ドラゴンさんの背中に、剣がささっているの。抜いてあげて」
う〜ん。どう答えようか……？
うん、いいよ →9へ
やなこったい →3へ

▲大阪府／ありたろう

6

▼京都府／AUの怪添忍

いい終わった天使が呪文を唱えると、君の持つ剣が美しく輝いた！
剣の封印が解けたのだ。
→次回予告へ

7

「少女が危ないっ！」とっさにドラゴンに攻撃をかけた君は、あっさりとやられてしまった。うすれゆく意識のなか、君はこんなときのために昔考えておいたセリフをつぶやいた。これで君も英雄だ。

▲福島県／木枯らし紋太郎

8

君の前には、悪魔がいる。悪魔は、君にはまるで関心がないかのごとく、じっと空を見上げていた。何年も何年も……君はしんぼう強く待ったが、悪魔は何も答えなかった。
〔GAME OVER〕

◀新潟県／カーネル

9

君が引っぱると、剣はあっさりと抜けた。抜いた瞬間、君は妙な感覚におそわれる。この剣はいったい……？
剣には、君の見たこともない文字で何かが書かれている。
→10へ

▲栃木県／さりま

10

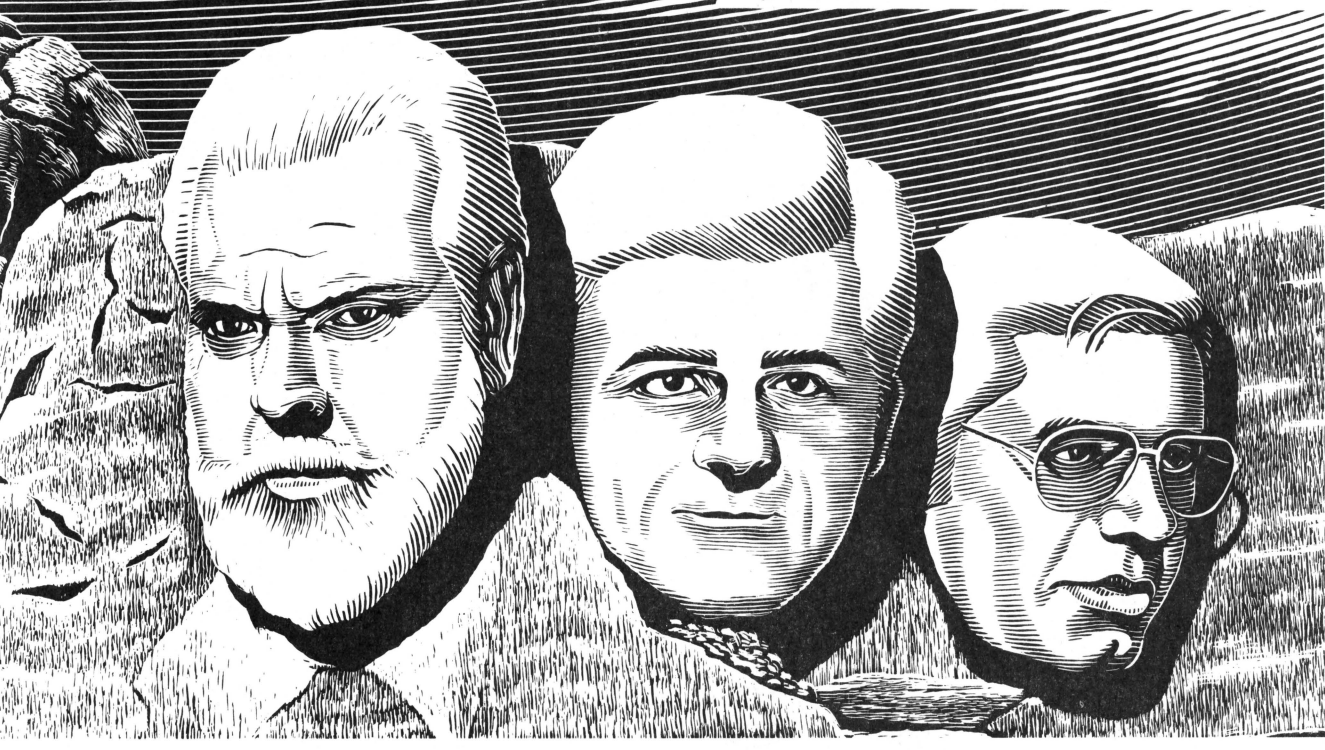
「この剣を抜くことができるなんて……あなたはひょっとして……」少女はそこで口を閉じた。君が話を聞こうとすると、少女は遠くを指さして、「この先に、悪魔と天使がいます。そのどちらかが、あなたの問いに答えてくれますよ」という。君は……？
天使に会う→4へ
悪魔に会う→8へ

次回予告

◀岡山県／DMP

さてさて、不思議な天使に導かれ、メルアレードへと向かう君を待つものは？ ふたり連れの勇者とは何者なのか？ 冒険は続く（と思う）……。

赤ん坊が言葉覚えるように 英語ペラペラにな



申し込むことができます。
日本全国フリーダイヤル
0120—077077
東京 03(464)1010
東京 03(496)6666
札幌 011(631)7777
仙台 022(265)5555

名古屋 052(971)2222
京都 075(701)6666
大阪 06(452)2222
福岡 092(831)3333
電話は休日も受け付けています。
〒150 東京都渋谷区鉢山町15—5
アカデミー出版

うれしい成果続々!

——入会者数100万人突破——

★DRIPPYを1年続けて来ました。その間にいろいろな事がありました。1番大きな事では大学受験でした。今まで英語が1番苦手科目でしたがDRIPPYを聞き始めてからは、どんどんのびて行き、みごと、念願の学校に合格することができました。ありがとうございました。

★おかげさまで、大学入試にも軽々と英語をこなせ、志望校に合格しました。

★『家出のドリッピー』のおかげで、英語のテストが90点以上毎回とれるようになりました。Thank you DRIPPY!!

★大変おせわになりました。おかげで英語はクラスで一番か二番でいられます。

★昨年6月から一年間『ドリッピー』のお世話になりました。おかげで、入試では一番いい点をとれました。本当にありがとうございました。

★『コインの冒険』とても勉強になりました。ありがとう。日常会話に不自由しなくなりました!

★この一年間で大分会話が出来るようになりました。私たち工学部の生徒にとって英会話は必須科目です。これからもがんばって行きたいと思います。

★画期的学習法でどれだけ英語力が上達することができたことでしょう。心から御礼申します。

★中学生からとらさせていただいておりました『家出のドリッピー』で英語が大変好きになり、高校も国際教養科へ入学する事ができ、本当によろこんでおります。

★あっという間に、一年が過ぎてしまいました。『ドリッピー』は本当に楽しく学ぶことができました。

★『E・A』は本当に自分にとって役に立ちました。

★EAは本当に、おもしろくって、満足しています。それに〝MEET〟を通して、最高のPen Palを見つけることもできました。

★おかげさまで英語はトップクラスにまでたどりつけそうです。

感謝、感謝！の礼状がいっぱい

大好評のイングリッシュ・アドベンチャー
初級の人に、「家出のドリッピー」

「うちの会社でも英語の使える人間を必死になって養成していますが、十分な時間がないため、もう見切り発車で外国に派遣していますよ」と、ある家電メーカーの部長さん。

一方、年間1千万人もの人が、外国に出かける旅行超大国になった日本だが、「英語のできるできないで、旅の楽しみは月とスッポンほどの違いになる」と、旅のベテラン氏は証言する。日本人にとって今は本当に英語の必要な時代なのだ。

自分もペラペラになりたいのはやまやまだが〝出だしにつまずいたばっかりに〟さじを投げて大損をしている学生、社会人がたくさんいる。

そんな人に、とっておきの朗報である。あの驚異の英語教材『追跡』の初級コース『家出のドリッピー』が、いま学生ばかりでなく、英語嫌いの人、30代から70代の「いまからではちょっと……」と思わせる年代の人に革命を起こしているという事実だ。

「高2の娘が使っている〝ドリッピー〟、意味なんてわからないのに、なぜか楽しく聴いていたら……びっくり！洋画が字幕なしでもなんとなくわかるようになったんです」（41歳・主婦）

「ドリッピーのおかげで入試のヒアリングもばっちしで、英語は満点でした」（学生）と、このような礼状がひきも切らない。

『追跡』と同じく、朗読は名優中の名優、O・ウェルス、そしてジェリー・ルイスなどの人気スター達。ストーリーも『ゲームの達人』等で全世界に1億人以上の読者を持つNo.1作家、シドニィ・シェルダン。この史上最強と言われるメンバーが、まるで赤ん坊が言葉を覚えていくように、当たりまえに身につく英語を構成してくれた。『家出のドリッピー』、これならひとりの落ちこぼれも出ないはずだ。

まず10日間試聴してみよう

イングリッシュ・アドベンチャーには、いつでも、日本中どこからでも、申し込むことができます。ただ、正式に会員となって受講を続ける前に、第1回目の教材を10日間試聴できますから、まず、その試聴をお申し込み下さい。

イングリッシュ・アドベンチャーには次の3つのコースがあります。

1、初級コース「家出のドリッピー」
2、初中級コース「コインの冒険」
3、中級コース「追跡」

右のどのコースもCDかカセットか選ぶことができます。

ご希望のコースの第1回目を試聴してみて続けたくないと判断した場合は、教材を10日以内に返品して下さい。

受講を続ける方は、教材をそのまま使っていれば、自動的に会員として登録され、翌月には第2回目の教材が、続いて毎月定期的に教材が届けられます。

各コースともテキストのストーリーは12章1年で完結しますが、イングリッシュ・アドベンチャーは2年間履修を基準とします。つまり、「家出のドリッピー」に入会した方には、2年目に入ると自動的に「コインの冒険」をお届けします。「コインの冒険」に入会した方には2年目として「追跡」を。「追跡」に入会した方の2年目は、上級コースの「ゲームの達人」です。

ただし、すべての会員は1年間だけで終えるのも、途中の章で終えるのも一切自由です。その場合は、電話またはハガキで連絡するだけで済みます。

受講会費は教材費、送料込みで、カセットの場合月4，000円（税別）、CDは月4，500円（税別）です。会員には毎月、会員同志が心の交流ができる機関誌「MEET」が無料で配布されます。

試聴の申し込み方

このページについている専用ハガキに必要事項を書いてお送り下さい。

なお、早く教材の欲しい方は左記に電話で

クロちゃんケイちゃんのおやってあげる♡

まいどおなじみ、パソコンゲームの情報・質問コーナーです。さて、年末年始の新作ラッシュをくぐりぬけ、い〜〜っぱい㊙技・攻略・マップやQ&Aがたまっていると思います。たまったものはコンプに出して、スッキリしましょう！　というわけで、㊟は皆さんのお便りを待ってます。今年もまた、よろしくお願いいたします。

AVG QUESTION

展望台

ひさしぶりにコマンド入力方式のゲームをやったら、全然わからなくて困ってます。お聞きしたいのは『展望台』についてです。売店を見つけたのですが、店員がいなくて買物ができません。後で来ればいいのかと思って、あっちこっちウロウロしてから戻ってみてもやっぱりいません。どうやったら、店員に会えるのでしょうか？　それから、望遠鏡をのぞいていたら、向かいの建物の部屋の中が見えました。中では女の人がベッドで寝ていて部屋が荒らされているんです。ベッドを見ると、寝返りもうたずに寝ていて、何か様子が変なのですが、どうしたらいいのかわかりません。このふたつについて、どうかどうか教えてください。

〈東京都江東区・佐藤達規〉

よしよしキミはちゃんと部屋の中を詳しく観察しておるな。よろしい。その調子で進むんだぞ。ついでに売店も調べてみればよかったんじゃがなあ。売店を調べてみると、下のほうが扉になっているぞ。扉を開けてみれば……。ベッドで寝ている女の人は確かに変だ。じゃが、望遠鏡の前から離れてはいけない。そこから、何かを投げて、その部屋に周囲の注意を集めてみればいいんだ。持ち物を調べてごらん。ほら、子どもがよく遊びに使うあれがあるではないか！

エーン！　『展望台』がぜんぜんわからないよー！　先生、お願い、助けて！　望遠鏡をのぞいたら、女の人がシャワーを浴びようとしているところだったんだ。で、もう1回のぞいたら、泥棒が忍びこんでるのを発見したんだけど、知らせる方法がない！　望遠鏡の前を離れると、もうだめになってしまう。何をどうすればいいんだあ。わからないよー。お願い、教えて！

〈東京都世田谷区・田中幸夫〉

まずは、その部屋の中を観察してみたまえ。たとえば本棚、たとえばシャンデリア、あるいは電話とかね。ほら、ほら、なにか彼女の部屋への連絡方法を見つけただろ？　それから、望遠鏡をのぞく前に自分がいまいる場所のまわりも見ておこうね。まわりになにか役に立つものがあるかもしれないぞ。

マスカレイド

ケイさん、お助けをお願いします！　ちょっと古いゲームなんですけど、いま『マスカレイド』をやっています。わからないのは最初のほうなんですけど……。電話ボックスの謎を解いたつもりで動物園に行ったら、怪しい男に殺されてしまうんです。なんか聞いたら、ホテルで地下へ行けるらしいんだけど、どうしても階段が見つからないんです。ちなみに持ち物は拳銃、時計、１＄札、かばん、財布、名刺、電報です。

〈神奈川県横浜市・今野啓太〉

あのゲームは古いけど、いまやってもなかなか楽しめると思うわよ。でも、むずかしいところがいっぱいあるのよね。キミの質問は最初にだれでもよくつまずくところ。地下への階段はありませんよ。地下に潜るにはあるものをエレベーターがわりに使うの。個室という意味で、エレベーターに似たものが目の前にあるでしょ？

ほら、それよ。え？　どうやったら動くのか？　えーと……おや？　あなたはその道具を持ってないようね。まずは最初に戻って、死体を調べ直して

イラスト／中野　豪

ね！　死体を動かしたり、いろいろ工夫をして、よーく調べないとだめよ。それから、地下へ潜るにあたっては時刻にも気をつけてね。電話は聞いたんでしょ？　ホテル爆発の時間はわかっているわよね。ちょうど爆発の瞬間に地下にいるようにしてね。

RPG QUESTION

サーク

いま『サーク』でいきづまってます。ゴーストに化けたきり、元に戻れないで困っているケインが助けてほしいと言ってきました。でも彼がほしがっているディスペルマジックが見つかりません。いったいどこにあるんでしょうか。強力な力で封じられている階段の上に行かないとだめなんでしょうか？

〈神奈川県川崎市・アベル〉

あの塔の中の宝箱はみんな開けてみたかしら？　あの中のひとつにノームの家族が住んでいるんだけど会わなかった？　じつは、彼らがディスペルマジックの呪文のスクロールを持っているのよ。彼らに感謝されることをすれば、きっともらえるわ。ね、ほら、子どもがいなくなったって、お母さんが心配してたじゃない？　探して連れて帰ってあげましょう。ん？　子どもの居場所？　小さな小さなノームの子どもだから、意外な場所に隠れることができるのよ。たとえば、ガイコツの影とかにね。

ロードス島戦記

ボクはいま『ロードス島戦記』で困っています。ワンドをもらってから、ロイドに行ってフィアンナ姫にカノンのことを聞きました。それでマーモへ渡ろうとしましたが、すぐには渡れません。ベルドを倒すと船で渡ることができるのですが、時すでに遅く町は廃墟となっていました。早く渡る方法はないのでしょうか？　それから、ファーン王の遺品は返すと何かいいことがあるのでしょうか？　またドラゴンブレスやブレードの町のイベントでアサシンを倒すと何かいいことがあるのでしょうか？

〈大阪府柏原市・祝部武司〉

残念ながら、滅亡前のマーモへは渡れないの。ベルドを倒してからでないと行けないようになってるわけ。それから遺品は返したからといって、何がどうなるってわけでもないんだけど、ただゲームを通していいことをするか、悪いことをするかで、エンディングがちがうのよね。だから、まともなプレイをした人がもうひとつのエンディングを見たいと思ったら、今度はなるだけ悪い、冷たいヤツになって冒険をやってみればいいのよ。最後の質問のふたつのイベントは経験値を得られるだけでーす。

サバッシュ

ケイさん、どうか助けてください。『サバッシュ』で迷っています。じつは北ドルゲンスタイン地方のダルグの町にいるサトラブがサジタリウス（射手座）を持っているとのことですが、肝心のサトラブがまったく見つかりません。それと、アルフール地方のストーゥパ210でオルジャスの石を５つ取ったんだけど、ミナトレスはどこにいるのですか？　レベルは43。このふたつが解けたら、後は魔王ダルグを倒すだけなんです。お願いします。

〈千葉県市原市・ボツにしないで〉

サトラブを探すのには根性が必要じゃよ。町に入って話を聞いていると、サトラブはいるはずだって言われるだろう？　とにかく、すべての人と話したまえ。たまたまどっかに行っているだけで、そのうち帰ってくるぞ。町の通りで出会えるからね。さて、おつぎはミナトレスの件だね。ここでやるべきことは簡単なのに、うっかり見落として、後で悩んでいるひとが多いようだなあ。神奈川県の鳥井君や大阪府のアイリッシュ・マーレル君も悩んでいるね。５つめの石が入っていた宝箱をおぼえているかい？　あの箱にもう一度触れなければいけないんだ。そうすれば、ミナトレス登場！　これでやっとあそこのクエストをクリアしたことになるのだ。それでは諸君、ゴールめざして、がんばりたまえ！

♡H♡ QUESTION

ピュア

ぼくはいま、『ピュア』をやっているのですが、いきなりつまってしまいました。テニスコートで山下美樹を見つけ、話しかけようとすると「きっかけをつかまないと、いきなり話すのはまずくないかな」と表示されるし、アイテムを使うにすると「アイテムに望遠鏡にあったらなぁ」というメッセージしか出ません。どうしたらいいのでしょうか？　きっかけのつくり方や望遠鏡のある場所を教えてください。また、ほかの3人にはどうやったら会えるのでしょうか。いろいろ、質問が多いのですが、どうぞ教えてください。

〈兵庫県宝塚市・藤井健一〉

手紙の内容から察するに、キミはHソフトに慣れていないとみた。それでHソフト攻略の奥義（ただし、初級編）を授けよう。

「コマンドは繰り返し入力すること」

『ピュア』については、この奥義を用いればとくに難しいところはないはずだ。ほかの3人についても、話が進めば会えるし、美樹と話すきっかけもできるから安心していいよ。そうそう、保健室はアイテムを入手したり、教室で得た情報を確かめたりするから、こまめに行く必要がある。それではがんばって、4人とも攻略してくれたまえ。

秘 TECHNIC

マスター オブ モンスターズ

PC－9801シリーズ

敵を利用して移動距離（移動回数）を増やす方法を見つけました。ただしマウスが必要です。

①まず自分のユニットで「移動」を選び、敵のユニットの隣に動かします。

②戦う相手を選択する表示になりますが、マップのはじをクリックして表示画面を隣のエリアに移します。

③元の画面に戻してマウスを右クリックすると「決定・戻り・戦闘」のメニュー選択になります。

④ここで、「戦闘」を選ぶと、なぜかEマークが付くことなく移動します。

⑤当然、このユニットはもう一度、行動することができます。これを使えば敵にはさまれたときなどでも簡単に逃げることができます。

〈新潟県新潟市・ＫＴＺ〉

これは使える!!　トロールやサイクロプスなど、移動距離の短いユニットでも、敵をうまく利用すれば1ターンで遠くまで派兵することができる。上手に使えば敵マスターへの攻撃が序盤でできるぞ。

マスター オブ モンスターズ

PC－9801シリーズ

キャンペーンモードのエディタに隠れコマンドを見つけました！　やり方はエディタに入って、CTRLとGRPHを押しながらリターンキー押すだけです。すると、設定変更のメニューに似たユーティリティが現れます。これを使うとキャンペーンモード時の召喚パターンなどをつくることができます。使い方が難しいのですが、いろいろなものが召喚できるようになりますので、試してみてください。

〈宮城県仙台市・阿部祐士〉

『マスター オブ モンスターズ』98版には隠しコマンドがたくさんあるなぁ。これも「CTRL＋GRPH＋RETURN」の応用みたいだけど、他にもあるかもしれないね。また何か見つけたら送ってね！

ワンダラーズ フローム イース

PC－8801ＳＲシリーズ

バレスタイン城で隠し通路を発見しました。場所は「青い騎士」（3番目のデカキャラ）の部屋の手前の階段です。階段の6～7段目からジャンプすると天井に昇れるので、そのまま右へ進んで隣の部屋の水の中に落ちます。すると、バレスタイン城入口付近の通路にワープするのです。

〈北海道釧路市・リーロイド〉

この隠し通路はプレイヤー救済のためなのかな？　ヒットポイントが少なくて勝ち目がないときには、ありがたく使わせてもらいましょう。バレスタイン城は強敵・罠・仕掛けが多いから、うれしい～!?

ラ・ヴァルー

PC－8801ＳＲシリーズ

お金をガッポリもうける方法を見つけました。

まず、ノームの武器屋で金70のレザーシールドを買います。それをその場ですぐに売ると金300で買ってくれるのだ！　これを繰り返せばあっという間に大金持ちになれます。

〈千葉県館山市・鈴木勝彦〉

ヘッヘッヘッ、もうかるもうかる。これでお金に困らない！　うれしいな～。でも繰り返すのが面倒くさいぞ～というわけで、商売には根気が必要なのでありました。それでは、ガンバッてもうけてね～。

ハイドライド3 SV

PC－9801シリーズ

経験値を「買う」方法を見つけました。地下の町のNumber13で酒を飲むと、＄20000も請求されます。このときに所持金が足りていれば、表示されませんが1000の経験値がもらえるのです。金余り現象のときに限り有効です。

〈滋賀県甲賀郡・早乙女秀麗〉

悪徳キャバレーでぼったくられて経験値が増えるってのは、なんか教訓めいているなぁ。かなり我慢しないと「金余り現象」になれないけど、試してみるのもおもしろい。ちなみに所持金が＄20000に足りないと、袋叩きにあいます。

情報・質問募集中！

送り先／〒102 東京都千代田区
九段南4－7－16 市ケ谷ＫＴビル
コンプティーク編集部内
「おせーてあげる♡」係

AVG WORLD

HYPER GENETIC CIRCUIT

PANGAEA

パンゲア

文・松枝蔵人
画・吉富昭仁

第十四話

PART 1

ヴァルハラの野望

元ソビエト連邦国家保安委員会――ＫＧＢの女スパイ、ナスターシャは、灰色にくすんだ早朝のウィーンの街を見おろす窓を背にして立っていた。

「ふん、そういうことだったの。このビックリするようないい男が敵のボスだとはねえ……」

ナスターシャは、イージィの説明を聞きながらアタワルパのほうに色っぽい流し目をおくった。手にした拳銃をオモチャのようにもてあそんでいるが、ちょっとでも怪しいそぶりを見せれば、生き物のようにスッとその銃口が首をもたげてこっちの動きを牽制する。ＫＧＢ出身という肩書きはダテじゃない。プロ中のプロなのだ。

「ジョーイが言ってたけど、この色男の援護とあんたの機転でメドウズたちが遺跡から逃げられたんだってね。あのお人よしのジョーイ、あんたが死んだらしいって、めずらしくシュンとしてたわ。ヨースケやルルお嬢さまはワアワア泣くしね。ねえ、イージィ、でも、ある意味じゃあんたがいちばん運がよかったかもしれないのよ。メドウズたちは世界中に指名手配されてしまったわ。まあ、人目につくようなとこでは一生暮らせないでしょうね。それにくらべたら、あんたは死んだことになってるんだから、おとなしく正体さえ隠していればのんびり生きていけるのに……どうしてまたノコノコとラインバックの支社になんか姿をあらわしたのよ？」

ナスターシャは、理解に苦しむといった風な、あわれむようなやさしい目でイージィの顔をのぞきこんだ。

アタワルパと行動をともにする動機については、イージィにはもはや何のためらいもなかった。

「まさにそのことだよ。助かったルルたちが、どうしてふたたび逃げ出さなきゃならなかったのか……そもそも味方であるはずのラインバック財団のコマンドたちが、どうしてぼくらをも抹殺しようとしたのか？　その理由をどうしても知りたかったんだ」

イージィは言いながら、さっきルルの声でイージィに警告を発したコンピュータの端末機をチラッと横目で見た。あれ以後ウンともスンともいわなかった。そして、よけいなじゃまが入らないようにと、ナスターシャが電源スイッチを切ってしまっていた。

（ルルはどうやってサムとの回線に割りこんだんだろう？　もしかして、マサチューセッツの教授の研究所にいるんじゃ……）

そんな想像がイージィの頭のすみをかすめた。

だが、遠いアメリカのことを気にかけている余裕はなかった。ナスターシャが窓際に陣取っているのは、そこがイージィたちの唯一の脱出口だからだ。こうしているあいだにも、時間は刻々と経過している。警備システムが復旧すれば、イージィたちがここに潜入していることがたちまちばれてしまうだろう。そうなるまえに逃げださなければならない。

しかし、ナスターシャが教えてくれそうな情報も、同様にどうしても聞きのがすわけにはいかなかった。

「そうね、あたしたちも、インディアンもろともあんたたちを殺せって命令を受けたときには驚いたわよ。でも、遺跡から脱出してすぐにわかったわ。命令はラインバック財団から出たものじゃなかったの。それよりも強大で、残虐な連中が財団の背後にはひそんでいた……いいえ、すでにラインバック財団はその一部にガッチリと組みこまれてしまっていたのよ！」

彼女の強い語調に、イージィはギョッと驚いた。

「あの巨大なラインバック財団をのみこんでしまうほどの組織とは……いったい何なのだね？」

ジッと黙って話を聞いていたアタワルパが身をのりだした。

「ヴァルハラ建国軍……連中はそう自称しているわ。ヴァルハラというのは、〝神々の住む天国〟というような意味よね。ナチスの残党らしいことだけは推測できるけど、あとはまったく正体不明。あの連中は、なんと世界征服をたくらんでいるのよ」

「三文コミックじゃあるまいし……今どきそんな妄想をいだく者がこの世に存在しているのか？」

アタワルパはバカバカしそうに首を横にふった。

「インカのプリンスだかなんだか知らないけど、あんたのような古代の遺物が生き残ってることよりはずっと現実味のある話じゃない。あたしはＫＧＢにいたのよ。表面はもうそんな時代じゃないって顔してるだけで、ソ連の最高指導部はいまだ世界制覇の望みをすててないし、アメリカにしたって、ペンタゴンやＣＩＡはえんえんとそのための画策をつづけているのよ。半世紀前にそれを実行しかけたやつらが、未完に終わった壮大なもくろみにこだわっていてもすこしもおかしくないわ」

ナスターシャの口調は真剣そのものだった。国際舞台の裏側を知りつくしている者のゆとりさえ感じられた。

「超大国とじゃスケールがちがいすぎる。比較にならんだろう」

「でも、こうも考えられるんじゃない？　ソ連もアメリカも、力は巨大かもしれないけど、一般大衆なんていうあてにならないお荷物をかかえている分だけ不利ともいえるのよ。しかも、その国民の同意がえられなければ、世界帝国を維持していくことはとうてい不可能だしね。堅固な意志につらぬかれた少数の精鋭が君臨する体制のほうが、ずっと現実的なのよ」

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィは、大多国籍企業の令嬢ルルの親探しに同行してインカ帝国の幻の都ビルカバンバに到達した。謎の魔法陣〝ビッグ・ジェネレイター〟を発見するが、ラインバック財団を乗っ取ったヴァルハラ建国軍に抹殺されそうになる。捕えられたメドウズ、ヨースケ、ルルはヴァルハラの野望を知って脱出し、スーパーコンピュータのあるマサチューセッツへ。一方、イージィはインカの王子アタワルパに救われ、魔法陣の謎を解くためラインバックウィーン支社へ潜入。メドウズの部下ナスターシャと再会するが……!?

★この物語はフィクションです。実在の人物、団体名等とは関係ありません。

「だが、それは、そいつらが他を圧倒する絶対的な力を保持している場合だけだ。ラインバックの財力がいかに巨大といっても、国家の規模からいえばまったくとるにもたらない存在じゃないか。きみたち私設コマンドの兵力は、せいぜいホワイトハウスを数時間乗っ取るくらいがせきのやまだろう」

アタワルパの反応も、ナスターシャにおとらず冷静そのものだった。

ナスターシャははじめて不用心に視線を足元に落としたが、すぐに顔をあげ、ためらいがちに言った。

「おそらく……ヴァルハラ建国軍にはそれだけの〝力〟の裏づけがあるにちがいないわ」

「それは何なんだ？」

「わからない。少なくとも、あたしのように臨時やといのガードマンみたいな者にはね。でも、これだけは言えるわ。そんなあたしがまわされてきたような支社に、重要な手かがりが隠されているはずはないってこと。命がおしかったら、イージィが大事そうにかかえてる箱を元の場所にもどして、さっさとお逃げなさい」

「えっ――!?」

イージィは、ナスターシャの意外なことばに一瞬とまどった。

「あたしは、ベトナムで米軍につかまって殺されかけたところをメドウズに助けられたのよ。同じことをしてみたかっただけ」

「で、でも、そんなことしたら、ナスターシャさんが……」

「今のうちならなんとでもごまかせるわ。あたしのことは心配しないで」

ナスターシャは、地図と古文書の入った箱に手をのばした。

が、その手首は横からグイッと出てきた手につかまれてしまった。

「何をするの!?　大声を出すわよ！」

「シーッ。そんなに目をつりあげると、美人がだいなしだよ。ところで、いっそこうしたらどうかな――」

ナスターシャの手をつかんだまま、アタワルパがいたずらっぽく言った。

「箱もきみもわたしたちがさらっていく。これならきみが苦労してわたしたちの痕跡をごまかす必要もないし、ヴァルハラ建国軍とかいう怪しげな連中に、元ＫＧＢの腕ききがこきつかわれることもないわけだ。それに、きみの恋しいメドウズといっしょに戦えるかもしれないしね」

「そ、そんな……」

ナスターシャのほおが一瞬ポッとあからんだように見えた。イージィとリャカは、アタワルパの提案のあまりの大胆さに呆然とし、目の前のふたりの男女をかわるがわる見つめた。

が、彼らのうちだれひとりとして、その会話が、いつのまにかスイッチが入ったコンピュータの集音マイクに聞きとられていることに気づかなかった。

PART 2

サムが密告した……!?

「イージィってば、聞こえてんの？　逃げなきゃダメよ、イージィーっ！」
「バカっ。大声出すんじゃねえ。だれかに聞きつけられたらどうすんだ」
「だ、だって、イージィが……」
　ヨースケにマイクを取られて、ルルが不満そうにつぶやいた。
　いそがしくキーボードをたたいているサミュエルズ教授に、メドウズがうしろから問いかけた。
「警告はイージィにとどいたのですか？」
「たぶん、第一声はな。だが、たちまちサムに回線を切られてしまったようじゃ。サム、これはいったいどういうことじゃ？　死んだと思われていたイージィをつかまえろなどと命令が出ているはずがない。せっかく生きておったイージィを、おまえはまた危険にさらすつもりなのかっ」
『わたしは保護するように要請しただけです。それが危険なのですか？』
　サムの電子合成音が平然と言った。
「と、当然よ！　ラインバック財団はヴァルハラ建国軍って悪党どもに乗っ取られちゃったのよ。ウィーン支社にいるやつらだって、その手先にきまってるじゃないの。やつらは敵よ！」
　ルルがじれったそうに足を踏みならした。
『悪党……敵……そういう概念は、わたしにはプログラミングされていません。また、学習してもいません』
「何だって？　アンデス上空でインディアンどものヘリを撃ち落としたじゃねえか。敵ってのはなァつまり……」
　ヨースケが、ディスプレイをたたきこわさんばかりに握りこぶしをふりかざして怒鳴りかけたのを、教授がおしとどめた。
「むだじゃ。……そうか、イージィはあの空中戦のとき〝敵機〟ではなく、単なる〝標的〟としか入力してなかったんじゃ。〝敵〟というような抽象的で相対的な概念は、あらかじめインプットしておかなければ、パートナーであるイージィの経験からしか学べない。そうじゃ、だからこそビルカバンバで重爆ヘリを自爆同然の暴挙に誘導できたわけか……」
「ええい、わけのわかったような、わからんようなことばっかり言うなよ」
「そうよ、頭がヘンになりそう」
　混乱して進展のない会話に、メドウズがふたたび割りこんできた。
「で、イージィはどうなったんです？」
「そ、そうじゃった……サム！」
『イージィはたった今、ウィーン支社から逃走しました。計算外の事態が起こったのです。あちらの警備システムが停止中で、唯一コンタクトをとれた人物が、イージィとともに逃走してしまったのです』
　メドウズがまゆをピクッと動かした。
「なに？　だれだ、その人物は――」
『ナスターシャ・マレンコワ。一週間前にウィーンに配属されたラインバック財団の私設コマンドです』
　ルルがパッと目をかがやかせた。
「ナスターシャって、あのナスターシャのことなのね！」
「やったな！　また助けてくれたんだ。さすがメドウズの部下だぜ！」
　ヨースケは、興奮のあまり声がうわずっている。
　そのとき――、
　研究所内に警報ベルがけたたましく鳴りわたった。
「なんだ？」
「まさか、あたしたちがここにいることがばれちゃったんじゃ……」
「ンなことといったって、カンづかれるよーなヘマはしちゃいねえ。メドウズ

がバッチリ計画して、細心の注意をはらって潜入したんだぜ。イージィみたいに簡単にめっかったりは……まてよ、おれたちがここにいることを知ってんのは……こいつだ、サムってコンピュータの野郎だけだっ!!」

ヨースケが、ふるえる指先をにくにくしげにディスプレイにつきつけた。

メドウズはすでに大股に端末にあゆみよっていた。コード類をひとからげにすると、一気に引きぬいた。

「メドウズ君、端末を切っても何にもならんぞ。それに、もう警報は研究所じゅうに行きわたっとる」

「わかっています。ですが、すくなくともわれわれがつぎにとる行動がすぐに察知されることはふせげるでしょう――」

いつもと変わらない落ち着きはらった口調でメドウズは言い、ただちに行動にうつった。教授の趣味で古い船員宿風につくられた部屋の天井を見あげると、むきだしの太いはりにとびついた。逆あがりの要領ではりの上に体を持ちあげ、天井板を横にずらす。なわばしごがパラリとたれさがった。

「さ、あとについてきてください」

警備員たちのものらしい足音が、建物のあちこちで交錯しはじめた。

このところメドウズに心底ほれこんできているヨースケが、なわばしごが揺れないように下の端をおさえて機敏に助手をつとめた。まずルルを行かせ、あれこれ持っていく荷物をかかえこんだ教授をおしあげた。自分も上にのぼると、なわばしごをスルスルと引きあげた。

警備員がドアを乱暴にあけて押し入ったのは、ちょうどその瞬間だった。

「教授の姿がありません」

「さっさと探せっ！」

口々にわめく声を残して、ふたたびドアがとじられた。

教授が長年住みなれた部屋は、主を失って死のような静寂が残された。天井裏でも、もうネズミ以外にコソリと音をたてる者もいない。

――このとき、もし教授の端末にコードがつながっていたなら、サムのこんな電子合成音のつぶやきが流れたことだろう。

『そう、警備員に侵入者の存在を通報したのはわたしです。あなたがたが保護され、ここにいることを知らされれば、きっとイージィはもどってくることでしょう。だからなのです。わたしにはイージィが必要なのです。教授がイージィのことを心配し、ルルさまたちがイージィの行方を知りたがるのと同じように……ただ……そう、ただそれだけなのですよ……』

だが、研究所内でサムと会話する権利をもつ者は、教授のほかにはいなかった。そのことばは、ホールの巨大なサムの本体内部を、電気信号として走りぬけただけだった――。

PART 3

ヨースケ、初陣の奮戦

「チェッ、どうしてこうつぎつぎ先回りされるんだよ？　さっきはあんなにスンナリ潜入できたってのによ」

ルルをかばって鉄骨の柱のかげにすべりこんだヨースケが、舌うちした。

「ここをどこだと思っとるんだ。世界最高の性能をほこるスーパーコンピュータのステーションじゃぞ。いく通りもの侵入にそなえて、サム自身が設計した防犯システムがそなえつけられと

る。だから、ずっとわしひとりでも、安心してこれだけの設備を維持管理できたのじゃ。きみらが入ってこれたのは、サムがきみらだと知ってわざと警報を鳴らさなかっただけじゃ。ああ、わしはやっぱりついてくるんじゃなかったわい」

サミュエルズ教授は床にはいつくばり、はげしく息をはずませながら、恐怖心を打ち消そうとブツブツ文句ばかり言っている。

「なんだ、ほんとかよ。おれはまた、メドウズのゲリラ・テクニックのおかげだとばっかし思ってたぜ」

メドウズはそれでも顔色ひとつ変えず、愛用のマグナムをホルダーから引きぬいて前後をすばやく確認した。

「それくらいとっくに計算ずみだ。コンピュータが警報を発した場合でも、それなりに侵入する方法は考えてあったさ」

「負けおしみじゃねえんだろうな？」

「ああ。敵がそのシステムに絶対の信頼をおいているからこそ、忍びこむのをためらわなかったのだ」

「どういう意味だ？」

「コンピュータが、侵入者の位置や人数、携帯武器なんかまで判断してくれるとなれば、警備員は数よりは機動性を重視するだろう。ましてや、コンピュータのような精密な機械を防御するのだ。他に損害がおよびそうな飛び道具や破壊力の大きい武器はひかえているはずだ」

「なるほどな。とすると、どういう作戦になるんだ？」

メドウズはすぐには答えず、腰のうしろにかくしていたもう一挺の拳銃をヨースケの手の中におしこんだ。

「〝大胆にやれ〟――それだけだ」

捨てぜりふのようにそう言ったとたん、メドウズの体は床を蹴って廊下のまん中にとびだしていた。

――ガーン、ガーン、ガーン！

44マグナムのスミス＆ウェッソンM29が炸裂し、金属でかためられた四方の壁に轟音が反響した。威力も絶大だ。鹿やイノシシなら一発でしとめるほどなのだ。しかも、速射にもかかわらず、メドウズのはなった弾丸は、残らず前方の敵に命中した。

後続はメドウズのてごわさに驚き、バラバラと物かげや曲り角のむこうに逃げこんでいく。

（そうか、要は気合いなんだ！）

そうさとると、ヨースケの全身に力がみなぎってきた。

「行くぜっ！」

ルルと教授を力まかせに引っぱって、ヨースケはグングン前進していくメドウズのあとを追った。

正面入口のホールまでは、メドウズの傍若無人の迫力がものをいった。問

題は、その広いホールをどう突破するかだった。

メドウズはそこで立ちどまり、用心ぶかくホールを観察した。

「ヨースケ、ここまで来るとあいつらも必死だ。コンピュータを傷つける心配もないから、遠慮なくぶっぱなしてくるぞ。どうだ、やりがいのある障害だろう？」

メドウズは不敵な笑みを浮かべてふり返った。

「おれに行けってェのか？」

ヨースケの背筋を虫の大群が駆けおり、肩が勝手に2、3度上下した。怖いのか、武者ぶるいなのか、たしかめてみる余裕はない。首がおれるのではないかと思えるくらい、メドウズに強くうなずき返した。

「よし、行け――」

ヨースケは、ホールにむかって力いっぱいダッシュした。

《自分の体を信じろ》

メドウズの声がヨースケの頭の中で反響した。

――ピューン、ピューン。

鼻の頭、耳のすぐうしろをかすめて、つぎつぎ弾丸が飛来した。

《おまえがその図体をちょっとばかりちぢめたって、弾があたる確率などさして変わらん。堂々と立ちむかえ》

またメドウズの声だ。

これは、バハマから逃げる途中、ボートでメドウズが教えてくれた戦闘の心がまえだ。

《テクニックは自信の大きさに裏づけされる》

（おれはやられねえ）

ヨースケは、オリンピックの100メートルの決勝に出場した選手のように全力で走った。

《実戦でいちばん大事なのは、自分の目と頭と手足がつねに自分の思いどおりに動いているかどうかを確認しつづけることだ》

（だいじょうぶ、おれはちゃんと自分の足で立ってるぜ）

獲物にくらいつく獣のようにダイビングした。ものすごいいきおいで回転したが、腹ばいになって静止したとき、目のまわるような感じはまったくなかった。

《ターゲットを正面に見すえろ。敵の顔にストレートをくわせるつもりで思いっきりトリガーを引け》

（くたばりやがれっ！）

視界のまん中に入った男が、自分が狙われていると知ってわずかに顔をそむけた。

――グワーン!!

ヨースケの全身全霊をこめた弾丸が、男のこめかみをヒットした。本当に力いっぱいなぐりつけたような手ごたえがあった。

横にとんで撃った。

前転して撃った。

また走って撃った。

14発入りのマガジンがからになるまで撃ちつくしたとき、ヨースケは2人を即死させ、4人を負傷させていた。

それで十分だった。ヨースケの陽動で誘いだされた者を、メドウズがことごとく狙い撃ちしたのだ。

力をつかいはたしたヨースケは、メドウズに腕をささえられて、倉庫街の途中にかくしておいた車に運ばれた。

「ヨースケ、初陣にしてはなかなかのものだったぞ」

メドウズがそう言ったとたん、ヨースケは安心してバックシートの上に長長とのびて気を失った。

PART 4

手がかりは会長の過去

バックシートでは、またもや不毛な言い合いがはじまってしまった。

「あなたには、メドウズって方がちゃんといらっしゃるんでしょ。だったら、そういう下品なことはおやめになったらいかがですか？」

ことばはていねいながら、憤然とそう言いはなったのはリャカである。ナスターシャが運転席の背もたれにあごをのせて、アタワルパの耳に甘ったるい声でささやきかけたのが気にくわないのだ。

「あたしのすることなすことに、いちいちケチつけないでくれない。これがあたしの会話のスタイルなんだから」

「そ、そんなら、『今夜ふたりっきりになりたいわ』とか、あからさまに言わないでください！」

「あら、この子、やいてるんだわ」

「いいえ。アタワルパさまはインカ一族の大切な王子です。わたくしにはお守りする義務があるんです。あなたのように、国を裏切ったり、雇い主を裏切ったり、それでまた恋人を裏切ろうとなんかしている人に、アタワルパさまに近づいてほしくないんです」

「自分に正直に生きてどこが悪いの？」

「自分に都合のいい生き方ですわ」

「小娘のくせに、わかったようなロをきくのはおやめなさい。メドウズはあたしを助けてくれた恩人だし、たしかに好きよ。でもね、スパイや傭兵（ようへい）には明日なんてものはないの。きょうをせいいっぱい生きて、燃えつきるのが真実ってものなのよ」

「でも、わたくしたちといっしょに行動するんなら、すこしくらい気をつかうのは当然じゃありませんか――」

口論はまだまだ果てしなくつづきそうだ。アタワルパはおもしろそうにニヤニヤしながら運転している。イージィは、こっそりチリ紙をまるめて耳センにし、古文書と魔法陣の図柄のコピーに見入った。

（これには、いったいどんな意味がかくされているんだろう？）

古文書は目の痛くなりそうな飾り文字で書かれているし、だいいちことばがわからない。自力で解読するのは不可能だ。魔法陣の図にも文字らしいものがところどころ見えるが、古文書のものとはまったくちがっていて、どうやらふたつのものは書かれた時代も場所も異なっているらしい。

「その地図と古文書のコピーなら、ヴァルハラの連中がいるところならたいていひとつずつあるわよ」

ナスターシャはそう言っていた。

（だとしたら、これから手がかりをつかむのはむずかしいな。単に象徴的な意味があるだけかもしれないし……）

イージィは、そんなことを考えなが

らぼんやりと窓の外を通り過ぎる風景を眺めていた。

彼らはウィーンに長居しては危険だと判断し、監視の目のあるだろう飛行機をさけ、陸路イタリアにむかうところだった。ナポリには、アタワルパが知っている古美術商がいるとのことだった。そこで鑑定してもらえば、地図と古文書がどういうものか見当がつくかもしれないという、漠然としたあてがあるだけだった。

GRAZ……GRAZ……

さっきから、イージィの頭をこの四文字ばかりがちらついている。ふとわれにかえると、さっきから何度もそれを道路わきの標識で目にしていたのだとわかった。

（GRAZ……ああ、グラーツのことだ。でも、なんでその読み方がわかったんだろう？）

グラーツ、ウィーン、コブレンツ、ラッテンベルク、フュッセン……、

連想の糸をたぐると、つぎつぎそんな名前が浮かんでくる。

（そうだ、これはみんなラインバック会長が移り住んだ場所だったな）

イージィは、シンガポールでラインバック会長の故国であるオーストリアのウィーン支社に何らかのカギが隠されているらしいという話になってから、日本語版も出ているラインバック会長の伝記をとりよせ、ざっと目を通しておいたのだった。

チャールズ・ラインバックという名はカール・ラインバッハを英語読みにしたもので、もともとはユーゴスラビアとの国境に近いグラーツの町で生まれたのだ。

ウィーンの大学で学び、建築技師としてドイツやオーストリア各地を渡りあるいた。おりしもドイツではヒットラーのナチスが台頭し、ヨーロッパ全体に戦争の予感がひろがりだしたころだ。建築の仕事でパリにむかう途中事故にあってそのままフランスにとどまり、第二次世界大戦ぼっ発の直前にアメリカに帰化している。戦後の好景気にのって事業をつぎつぎ拡大し、やがて大多国籍企業ラインバック財団をうちたてていく……。

これが公的に出まわっている伝記の記述だ。しかし、べつの見方もあるらしい。

「あの人物については、よくわからないところがたくさんあってね。まあ、無一文からの成功者とはたいがいそんなものなんだろうが、かなり怪しげな過去を持っているらしいよ。一説には、ナチスのスパイだったとも言われているくらいだから……」

そう言ったのは、シンガポールのラッフルズ・ホテルで情報をあたえてくれたアタワルパの友人だった。

（そういえば、ウィーン支社に潜入することに必死で、ラインバック会長のことをすっかり忘れていたっけ）

建築物——

手元の旅行案内書をパラパラめくってみると、チャールズ・ラインバックが移り住んだ場所にはいずれも古いお城があった。

（城……古文書……魔法陣……。これらには何か関連があるんだろうか？）

「その考えは、ちょっとおもしろいかもしれないな」

その晩、ホテルでアタワルパに話すと、興味をひかれたようだった。

「で、具体的には、どうすればいいと思うね？」

イージィは考えながら、ポツリ、ポツリと提案した。

「こうしたらどうでしょう。まず……そうですね、もっとくわしいラインバック会長の履歴（りれき）を調べてみるんです。それに、たずさわった仕事の内容とかも。何か、古文書とかそういうものに関係することがあったかもしれませんし……」

「すると、きみはこう言うんだね。ラインバックが、ドイツかオーストリアのどこかで古文書と地図を発見したのではないか、と」

「自信はぜんぜんありません。単なる思いつきなんです。……そうだ、会長

が渡りあるいた場所の、たとえば、つい最近の人口も調べてみたらどうでしょう？　大都市はウィーンくらいのものでしょうから、もし大幅な人口移動があったとしたらはっきりとわかるはずですよね」

イージィは、自分でも何と何を考慮しているのか、よくわからずにしゃべっていた。

そこに口をはさんだのは、ついさっきまであいかわらずの口論に明けくれていたナスターシャだった。

「そう、あたしが言いたかったのもそのことよ。いい？　今回の大人事異動でウィーン支社からブラジルにとばされた人数は300人近くにのぼるのよ。でも、あの小さなオフィスには、そんなにたくさんの人がいたような形跡はなかったわ。だから、あそこを調べる価値なんてないって言ったのよ」

「つまり、ウィーン支社には登録されていただけで、実はどこか別な場所で働いていた者がかなりいる。そして、それがラインバックの足跡が残る場所であるならば……」

アタワルパは、一語一語慎重にかみしめるように口に出しながら、考えをまとめていった。

「もしかして …… もしかして …… おい、本当か？　このヨーロッパのどこか、ドイツかオーストリアのどこかにも、ビルカバンバにあったような魔法陣が隠されているってことなのかっ!?」

アタワルパは、興奮のあまり椅子から腰を浮かせかけたほどだった。

イージィは、やっと自分がどういう思考回路をとって、何に行きつこうとしていたのかを知って大きくうなずいた。

リャカは、また自分の役割ができたことに気づいて目をかがやかせた。

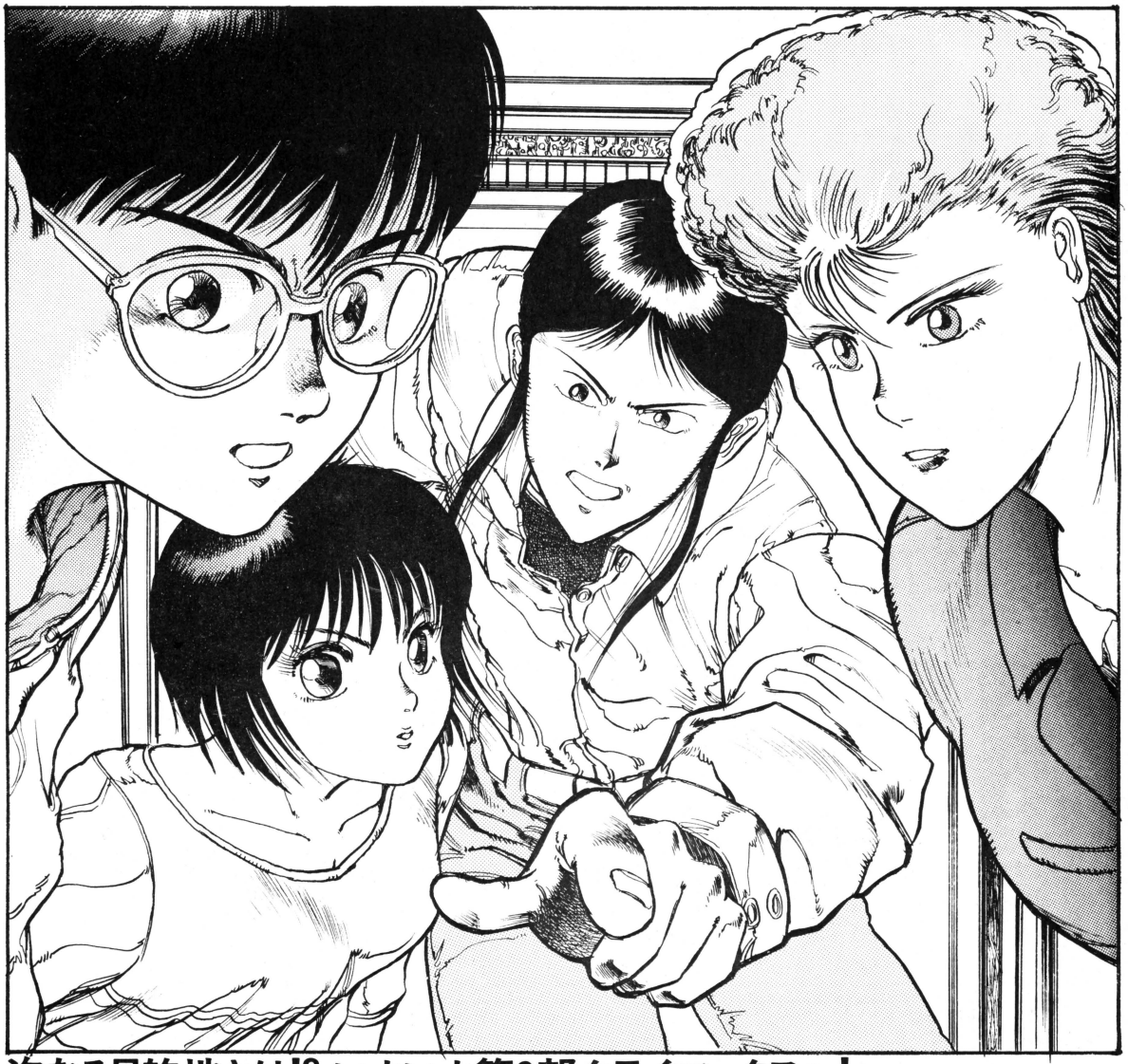
ナスターシャは、またも組織をとび出した自分の選択がまちがっていたのではないかという迷いから、やっと抜け出せそうな気がした。

コンピュータをかこんで、データの検索と検討の数時間がまたたくまに過ぎ去ったとき、４人の前にひとつの地名が残った。

「よし、われわれの次の目的地はきまった。――ここだ！」

アタワルパが、地図上の一点を迷うことなく指さした――。

つづく



次なる目的地とは!? いよいよ第2部クライマックスへ！

パンゲアFAN倶楽部

松枝蔵人の談話室

今月号はこのコーナーに新しい仲間がたくさん増えました。初めてのファンの方々のお便りを拝見するのはうれしい。

◀岩手県　ホビー君

チクリンとルルか。君もけっこう気が多いようだねぇ。どっちを取るんだい？　固い話はやめるか。

◀岩手県　98大部君

吉富氏の私生活にふれてはイケンよ。彼はモテルんだから!?

◀大阪府　HIRO君

ヨースケの秘められたパワー全開の今月号、いかがでしたか。

◀岩手県　さいと君

はからずも岩手特集になってしまったかなぁ。今月は岩手万歳です。

◀大阪府　ヒロポン君

リャカ君ですか？　今後も活躍すると思うよ。ヨロシクネ！

吉富昭仁の仕事小屋

コミックコンプのソーサリアンの連載が終わってほっとひと息。読んでくれていたかなぁ。感想を教えてください。ねっ。

◀北海道　亜邪雑常君

そうですか。リキを入れます。実をいうと僕のほうがよく寝ます。

◀大分県　安藤佳枝さん

うわっ！　皆がリャカしか描かんのでルルが泣いておるゾ！

◀福岡県　田村光昭君

ホント！　バイクを描くのは難しいからキライ。でもバイク欲しい。

今月はリャカのハガキが多かったなぁ。ルルと人気を分けそう！

◀愛知県　AYA丸君

先月ちゃんと登場したでしょ。でも、この人の顔って変わってるね。

◀富山県　TAKA君

◀奈良県　菊池桃太郎君

うん、まともまとも。今度はルルも描いてやってね…。

◀神奈川県　永田大吾君

僕のテストの問題用紙のウラには落書きがいっぱいあったのだ。

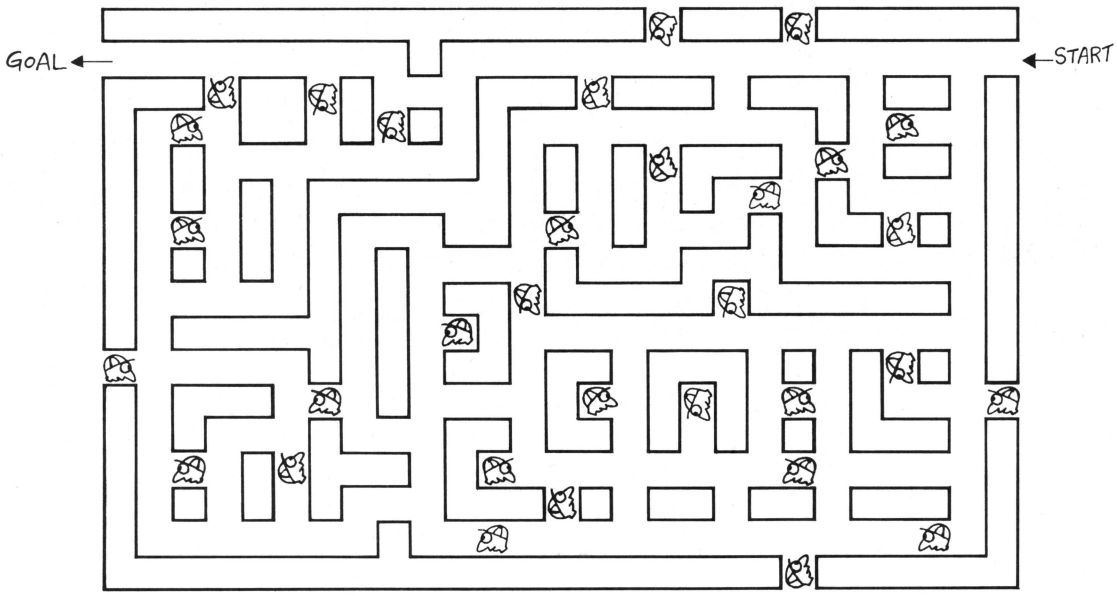
お便りまってま〜す!!　1月号のお便りの中から、香川県の松井君に生イラスト色紙を、愛知県の祭部君に特製テレカを送りました。毎月色紙とテレカをプレゼントしているからね。両部屋あてにハガキ！

第14回

パンゲアWORLD-WIDEクイズ

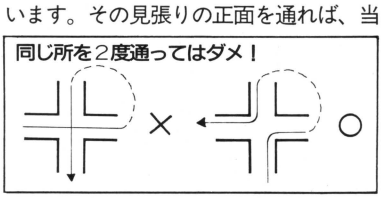
サミュエルズ研究所脱出クイズ

クイズデザイン／スタジオＫＡＢ
クイズイラスト／松井良子



今月は本編ではサミュエルズ教授の研究所で、ヨースケの大活躍バトルがあったね。クイズでもそのシーンをとりあげ、脱出迷路をつくってみました。

まず上の迷路を見てください。要所要所では、オッカナイ？　顔の警備員たちがキミたちを発見しようと目を光らせています。その見張りの正面を通れば、当然その時点で失格だ。ただし、見張りの背後を襲って、倒していけば先へ進める。さあ、スタートからゴールにたどりつく間に、１人でも多くの見張りを背後から倒し、ゴールまでたどりつくにはどのルートが最善か？　ただし左下の枠囲いのルート選択のルールは守らなければダメだよ。答えはキミがゴールにたどりつく間に何人の見張りを倒したか――をハガキに書いて、「コンプ　パンゲアワールドクイズ係」まで送ってくれ。毎月オリジナルＴシャツを５名にプレゼントしてるからね。さあスタート!!



第13回Ｒ財団ウィーン支社探索クイズ答え

最近けっこうクイズが難しい、というハガキを多くいただくので、前回はやさしく出題したのですが、いかがでしたか？　答えは、配達係のトム→ハーバード→シルビア→おそうじ係ロバート→経理→支社長室――が正解！　どうだったかな。今月も正解へGO！

めっせーじふろむ 松枝蔵人

吉富氏にトビラ絵のコンセプトを相談されたので、冗談半分で「少女マンガみたいにしたら？」と答えたら、猛然と描きだした。ヒヒヒと無気味な笑いを浮かべるやら、「ルルちゃん、キラキラ」などとひとり言をもらすやら、完全にアブナイ世界にイッてしまった。コミックコンプのソーサリアンの連載もなかなか好評のうちに終了して、彼は今ノリにノッているのだ。ソーサリアンといえば、私が単行本シリーズに連載している『ソーサリアン創世紀』もかなり形になってきた。ジュラルディンとはまた一味ちがったファンタジーである。読んでいる人は、そっちの感想も送ってくれるとうれしいナァ。

リーダーズチャレンジ

トップをねらえ!

NeXT GENERATION

原作：ガイナックス
ゲームデザイン：黒田幸弘
コンセプト：A.C.M.E.
プログラム：M&Fプロダクション
イラスト：ふじたゆきひさ
©GAINAX(協力株バンダイ、ビクター音産株)

今回の戦闘は前回に比べるとかなりシビアなものとなった。マシーン兵器、ラジェンドラともども半数以上が未帰艦。艦隊戦の回数もふえ、遠距離攻撃の回数にいたっては前の2倍以上という大激戦になった。艦隊が戦火の激しい場所にいたかどうかが、スコアにかなり影響を与えたようだ。

シリウス辛勝、実験の成果はいかに?

銀河系単位の巨大魔法陣。はたして本当にそんなものが存在しうるのであろうか。連邦、シリウス両軍の兵士の疑問は答えを得られぬままに、戦いの火ブタは切って落とされた。

戦闘は第1ターンから熾烈(しれつ)をきわめた。サラスヴァディ艦隊のカーリー作戦部隊が星系に侵入したばかりの偵察護衛艦隊を襲撃。いっきに4隻の偵察艇を轟沈においやったのだ。偵察護衛艦隊もマシーン兵器で反撃に出たが、いまひとつ効果をあげることができない。戦いのイニシアチブはまずはシリウスの手に握られた。

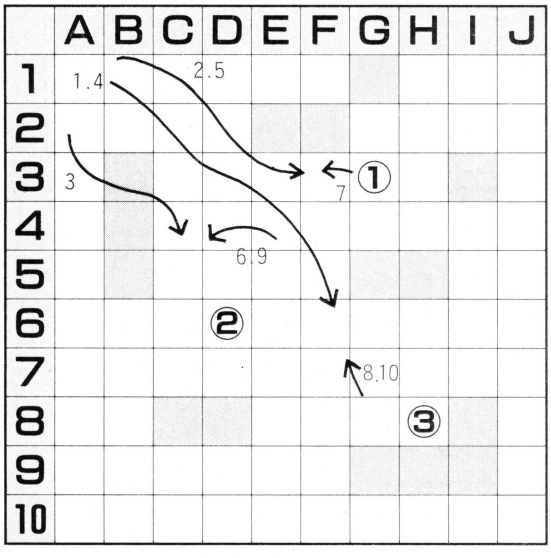
第4ターンにおいて、ようやく連邦は全艦隊の戦域突入をはたし終える。偵察艇が索敵し、トップ部隊がつぎつぎと空母から飛び立った。標的となったのはサラスヴァディ艦隊とほぼ同じ位置で移動してきた機動艦隊。じつにD4セクターからD3セクターにいたる第4～第6ターンの間に、計8回もの遠距離攻撃を受けたこととなる。だがここはよくこらえたというべきだろう。その損害は偵察艇2とラジェンドラ100機にかろうじてとどまり、機動艦隊は崩壊の危機をまぬがれた。

戦いが激しくなったのは、第7ターンのことである。いよいよ艦隊戦がはじまったのだ。D3セクターで遭遇したのは連邦第一艦隊と機動艦隊。火力からして連邦側に分があるはずだったのだが、機動艦隊の方陣艦が連邦の攻撃力以上の働きを示した。結果は連邦の被害が巡洋艦2、駆逐艦4、偵察艇2に対して、シリウスは駆逐艦2、偵察艇2、方陣艦2。連邦の主力艦隊が緒戦にもかかわらず惨敗したのである。

この後、しばらく戦闘は膠着状態となる。傷ついた連邦第一艦隊はソロマニ艦隊とF5セクターで合流。速度を同調して惑星トレゴンシーに向かった。

一方、連邦第二艦隊も偵察護衛艦隊

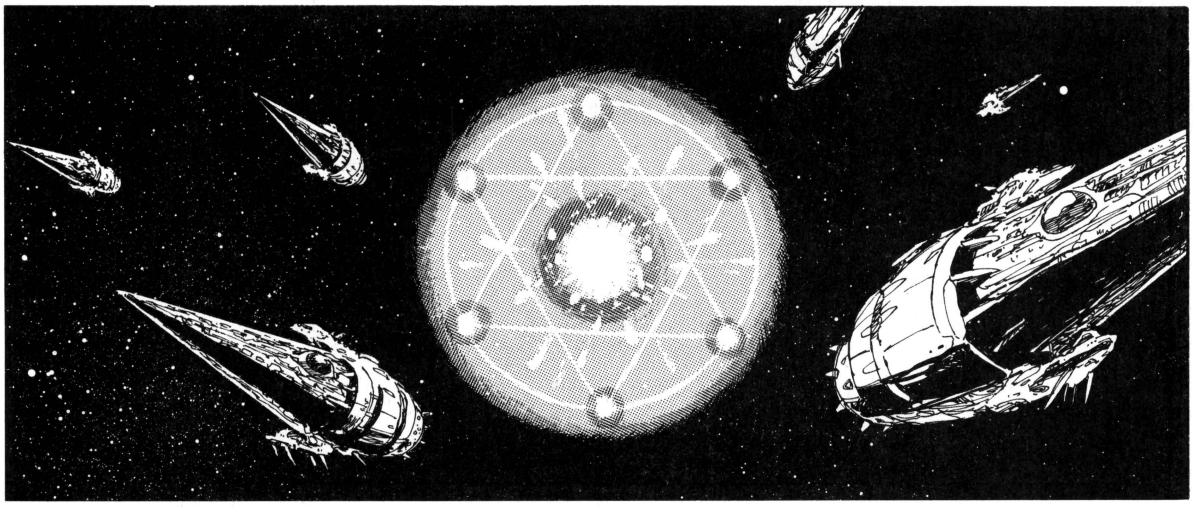
●今回の作戦マップ●



戦いの鍵をにぎった司令官リル・リル

今回の作戦で、ゴルディアス・ポイント形成宙域であるトレゴンシーを守り切ったのが、シリウス同盟・パールヴァティ艦隊のリル・リル司令官である。徹底して動かず、銀河連邦艦隊を待ち伏せる作戦を取り、みごと成功。トレゴンシーを目標としていた連邦第一艦隊が、途中機動艦隊との会戦でダメージを受けていたことにも助けられたとはいえ、相手は連邦主力で戦艦は無傷。4ターンにもわたる激戦に勝利したことは称賛に値する。対艦攻撃力は劣っているが、その分をA・アーマー部隊の活躍でおぎなった形である。

 ①キムボール②ウォーゼル③トレゴンシー　暗い部分はアステロイド



とともにラクシュミー艦隊の待つ惑星キムボールへ。そして第一遊撃艦隊は独立して惑星ウォーゼルへと向かう。シリウスのサラヴァスディ艦隊と機動艦隊もこれに対応して動き、それぞれＣ５、Ｃ３の座標から艦隊不在の惑星ウォーゼルの方面へ移動を開始した。

３つの惑星のうち、まっ先に戦場と化したのはウォーゼルであった。ひと足先に到着していたサラスヴァディ艦隊に第一遊撃艦隊が艦隊戦を挑んだのである。戦闘開始は第14ターン。続く第15ターンには惑星キムボールでも偵察護衛艦隊とラクシュミー艦隊の間に戦闘が発生。両惑星はまたたく間にエネルギーの奔流に包まれた。

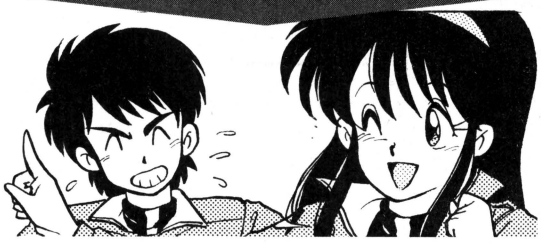
第15ターン、ついにサラスヴァディ艦隊が戦線を離脱。序盤戦での小競り合いも影響してか、撤退時にはすでにラジェンドラの残存機数は３分の１以下になっていた。勝利を収めた第一遊撃艦隊も戦闘終了直後に側面から機動艦隊の攻撃を受け、巡洋艦２隻を含む計６隻の艦船を失い、退却。こうしてウォーゼルではシリウスが勝利をつかんだのである。

また、キムボールではそれとまったく逆の状態が生じていた。偵察護衛艦隊を相手に有利に戦いを進めていたラクシュミー艦隊であったが、第16ターンにはついに連邦第二艦隊が惑星に進行。戦艦２、駆逐艦１、偵察艇２を沈められてしまい、撤退した。偵察護衛艦隊の司令官ササキ・シロウはすぐに探査を命じたが、結果キムボールはダミーであることが判明。やむをえず連邦のふたつの艦隊は離脱の準備にとりかかったのである。

こうして各ひとつずつの惑星で勝利を手にした両軍。最後の戦いは惑星トレゴンシーの軌道上となった。戦力は２艦隊ずつである。第20ターン、軌道にまず到達したのは連邦第一艦隊。それをほとんど無傷のパールヴァティ艦隊が迎撃した。火力にまさる連邦有利と思われた戦闘は意外な結果に終わる。４ターン、３回にわたって行われた艦隊戦で、なんと戦艦３、巡洋艦１、偵察艇１が撃沈されたのだ。遅れて到着したソロマニ艦隊はＦ８セクターでラグーン15星系防衛艦隊に勝利を収めたものの、すでに全体的な勝敗はくつがえりようもなかった。第22ターン、シリウスのラグーン15星系防衛艦隊撤退。第23ターンの連邦第一艦隊撤退に続いて、ソロマニ艦隊も戦線を離脱した。銀河連邦は敗れたのだ。

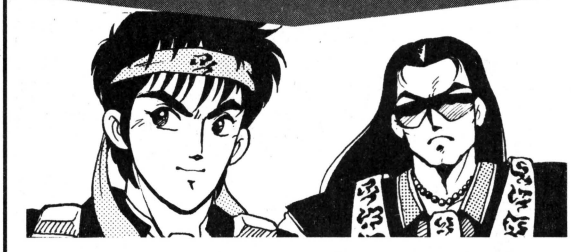
ソロマニ艦隊司令官ユン・カンカンが惑星トレゴンシーで最後に見たもの。それはまぎれもなく、これから驚異となって立ちはだかってくるにちがいないゴルディアス・ポイント形成の光であった。シリウスの計画は陽動作戦ではなかったのである。だが、その真偽を確認できた者は開戦前のわずか半数にも満たなかった……。

銀河連邦トップエース



パイロット：**七瀬北斗**、ナビゲーター：**谷山舞奈**
担当コーチ：**小川翼**(東京都)、偵察護衛艦隊：対艦部隊所属。アーマー２機撃墜、対艦攻撃７回。２回連続ランクインをなしとげる。6023ポイント

シリウス同盟トップエース



パイロット：**孔雀**、ナビゲーター：**王仁丸**
担当コーチ：**高田雅之**(埼玉県)、ラクシュミー艦隊：対艦部隊所属。アーマー７機撃墜、対艦攻撃５回。アーマーとは戦闘しない作戦だったが……。6273ポイント。

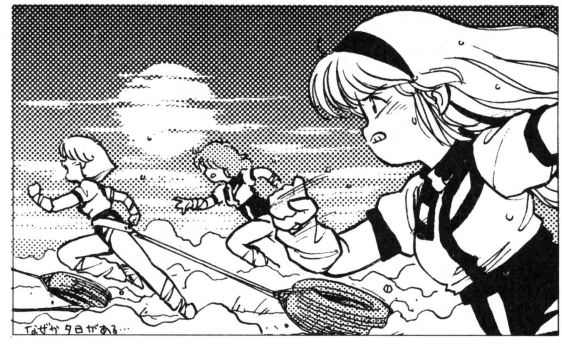
銀河連邦サイド　作戦終了後の動向

●ウインドミル作戦は失敗に終わった。ユン・カンカン司令官は戦場離脱の際、ゴルディアス・ポイントと思われる光を確認。シリウスの巨大魔法陣計画は実在したようだ。今後の戦況はいっそう予断を許さない厳しいものとなりそうである。

●第一遊撃艦隊はマシーン兵器部隊の出撃回数も多く、撤退寸前には敵２艦隊と続けて艦隊戦を行わざるをえない苦しい立場におかれた。にもかかわらずエース認定された者がもっとも少なかったことに対して、司令官タカナシ・ミノルは司令部に対して抗議を行ったようである。

が、これは他艦隊の撤退したターンと攻略した惑星の重要性から考えて出された結論であるというのが司令部の公式の見解だ。しかし、司令部内部にも異議が出ていたようだ。

●敗戦とはいっても完敗ではない。今回の作戦での最大の功労者はやはりトップ部隊であるといえよう。第一艦隊旗艦「エグゾダス」もあやうく撃沈されるところを、トップ部隊の決死の援護によって救われた。今回の戦闘でトップ部隊のおかげで命びろいをした者は、数知れない。無事に帰艦できた者が第二艦隊をのぞいては半分以下だったのはじつに残念な結果であった。



トップ部隊は現在バーナード星域にてササキ・シロウ司令官の指揮のもとで努力と根性でもって特訓中である。また同星域ではマシーン兵器用の新兵器も同時に開発中らしい。

●ソロマニ艦隊の今作戦での活躍ぶりにはめざましいものがあった。とくに惑星トレゴンシーにいたるまでの整然とした進軍はすばらしく、連邦司令部はこれを高く評価。ソロマニ艦隊の名称を第二遊撃艦隊と改称し、司令部直属の艦隊に昇格させることが正式決定となった。

司令官にはいままでの実績を買われ、ユン・カンカン司令官が引き続き着任、指揮をとることとなる。

シリウス同盟サイド 作戦終了後の動向

●シリウスは第１番目のゴルディアス・ポイント設置に成功した。銀河系単位の巨大魔法陣を作動させるためには、まだいくつかのポイントを設けなければならないが、ひとつのポイント設置には周到な準備が必要である。つぎのポイントの設置はかなり先になりそうだが、ゴルディアス・ポイントは形成さえしてしまえば後は干渉不可能。シリウスとしては長期計画でのぞむ覚悟である。

●作戦終了後、大きな人事異動が行われた。サラスヴァディ艦隊司令官ユー・ガイムはいま、意識不明の重体におちいっている。傷を負ったのは連邦の第一遊撃艦隊と砲火を交えたとき。前線復帰のめどは立たず、後任の司令官にはリクストラ星域からまもなく帰還予定のドルメ司令が抜擢された。新司令官は用兵術にたけており、これまでの戦闘では常勝不敗。連邦艦隊を相手にその力量をあますところなく発揮するであろう。

また、名誉の負傷とは対照的に、ゲマ・ケイ司令官は今作戦での不手際を問われて更迭。後任には若き精鋭ゾール・テラス司令官が着任する。

●パールヴァティ艦隊は今回シリウス５艦隊のなかでもっとも有能な働きぶりを示した。リル・リル司令官は同盟賢員会から勲章を授与され、同艦隊所属の戦士たちにも特別休暇が与えられる。

先に攻撃を仕掛け、敵艦隊の戦力をそいだ機動艦隊の兵士たちにとっては不満の残る裁定であったが、自分たちあってのパールヴァティの勝利であり、真の勝者は自分たちであるという自負を強くしている。

●今回の実戦によって、方陣艦は新フォーメーションを開発。魔法陣形成に要する時間をよりいっそう短かくすることに成功した。

なお、注目の新造戦艦「ベルドハイム」は戦艦を２隻失ったラクシュミー艦隊の旗艦として使用されることが決定。その黒い船体は今後ラクシュミー艦隊のシンボルとなるであろう。

ベテラン・エース戦果リスト

これは有効なキャラクターコードを持っているペア（帰艦しているエース・ペア）の今回の作戦での戦果リストです。コードの横に、今回の得点、帰艦したかどうか、所属艦隊、敵A・アーマーの撃墜数、敵艦との戦闘回数が書いてあります。残念ながらスペースの関係でコーチ名やキャラクター名が入りませんでした。キャラクターコードをよく確認して、自分のペアが無事に帰艦したかどうかをチェックしてください。未帰艦になったペア（帰艦の欄に×がついているもの）のキャラクターコードは無効になります。無効になったキャラクターコードは絶対に使用しないでください。

エースはA・アーマーのエース専用機も使えます。また、専用武器や階級制度についても現在検討中です。いずれは読者の部隊長、艦隊司令官というのも考えています。

■銀河連邦エース

コード	得点	帰艦	艦隊	ｱｰﾏｰ	艦
GA101	188	×	2	0	2
GA301	505	×	2	0	1
GA302	1198	○	3	4	1
GA401	3133	○	3	8	3
GA403	1139	○	2	0	6
GA406	544	×	2	2	0
GA501	2610	○	3	4	7
GA505	失格				
GA506	339	×	5	0	0
GA508	537	○	2	0	1
GA510	125	○	2	0	0
GA513	571	○	2	1	4
GA602	2109	×	3	7	2
GA605	854	×	1	2	3
GA606	134	×	1	0	1
GA607	1740	×	5	7	1
GA611	4482	○	3	5	9
GA614	651	×	3	1	0
GA615	6023	○	5	2	7
GA616	2437	×	5	6	6
GA621	487	×	4	1	2
GA627	失格				
GA630	1001	○	2	1	3
GA633	394	×	3	1	1
GA635	1950	×	3	6	1
G01101	4534	○	1	5	10
G01102	114	×	1	0	1
G01103	27	×	1	0	1
G01104	3270	○	1	7	3
G01105	3746	○	1	8	5
G01107	2054	○	1	4	1
G01108	236	×	1	0	2
G01109	1392	×	1	2	9
G01201	2518	○	1	2	12
G01202	631	○	2	1	4
G01203	542	○	2	4	0
G01204	2423	○	2	2	3
G01205	1737	×	1	3	4
G01206	1605	×	2	4	4
G01207	2345		5	4	7
G01208	1768	○	2	2	2
G01210	1128	×	2	2	2
G01211	514	×	2	1	4
G01213	1062	×	2	1	5
G01301	2610	○	3	4	7
G01303	596	○	2	2	2
G01305	1233	×	3	1	5
G01306	2085	×	3	6	0
G01307	1546	×	1	2	2
G01308	3559	○	3	7	7
G01309	1783	○	3	2	9
G01311	222	×	3	0	1
G01313	430	×	3	0	1
G01314	938	×	2	1	3
G01315	692	×	3	2	1
G01402	1123	×	2	3	2
G01403	1056	○	4	1	6
G01404	0	×	4	0	0
G01405	151	×	2	0	1
G01406	420	×	4	1	1
G01407	1783	○	2	2	9
G01408	126	×	4	0	0
G01409	923	○	4	2	5
G01410	2987	×	1	6	2
G01411	1033	○	5	1	5
G01501	1140	×	5	3	0
G01502	1917	×	5	4	3
G01503	1254	○	5	3	5
G01504	1400	×	5	3	4
G01505	1027	○	5	3	2
G01506	1206	×	5	3	1
G01507	2436	○	5	9	3

■シリウス同盟エース

コード	得点	帰艦	艦隊	ｱｰﾏｰ	艦
SA201	1704	○	9	8	0
SA405	338	○	6	1	1
SA512	2802	×	6	6	4
SA601	370	×	8	2	0
SA612	864	×	9	4	3
SA620	1314	×	6	2	4
SA628	207	○	10	0	2
S01601	0	×	6	0	0
S01602	582	○	10	2	0
S01603	2894	○	6	4	8
S01604	381	×	6	1	2
S01605	69	×	6	0	1
S01606	失格				
S01607	574	×	6	1	0
S01701	175	×	7	0	0
S01702	1401	○	7	5	0
S01703	1428	×	7	1	3
S01704	0	×	7	0	0
S01705	1699	○	6	5	3
S01706	2583	○	7	7	6
S01707	1401	×	7	4	0
S01708	641	○	6	1	3
S01709	361	×	7	0	3
S01710	865	○	7	1	5
S01713	259	○	7	1	1
S01714	2365	○	7	4	5
S01801	415	×	8	0	0
S01802	257	×	9	1	1
S01803	2750	○	8	2	7
S01804	383	×	6	1	0
S01805	275	×	8	1	0
S01806	892	×	8	3	0
S01807	1011	○	8	3	3
S01808	662	×	9	2	1
S01809	443	○	8	1	0
S01901	1860	○	9	2	6
S01903	443	×	8	1	0
S01904	1001	×	8	4	1
S01905	3157	×	9	11	0
S01906	2525	×	9	7	2
S01907	2121	×	9	5	5
S01908	3746	○	9	8	5
S01909	3497	○	9	5	5
S01910	1005	×	9	4	0
S01911	210	×	9	1	0
S01912	1436	○	9	2	0
S01913	4157	○	9	7	8
S01914	965	×	9	2	5
S01915	2479	○	9	3	10
S01001	124	○	10	0	1
S01002	309	○	10	1	1
S01003	219	○	10	1	0
S01004	417	○	10	2	1
S01005	157	○	10	0	0
S01006	613	×	10	2	0
S01007	28	×	10	0	1
S01008	311	○	10	0	2
S01009	594	○	10	0	2
S01010	421	×	9	1	1
S01011	435	○	10	1	1

またもやおわび&失格者について

●多くの参加者にご指摘をいただきましたが、前回のシリウス同盟の武器のマジックチェイサーの威力100というのは、もちろん10のまちがいです。いろいろ検討したのですが、結局本来の威力である10を使って処理しました。そのままだとゲームバランスが大きく崩れてしまいますから……。

●前回のランキングリストのシリウス同盟側のエースたちのキャラクターコードの最初の英文字は、Gではなくsです。上のリストの表示もSにしてあります。今後はSにして記入してください。

本当に、またまたごめんなさい！

☆キャラクターコードを持っている人で何人か記入ミスや計算ミスで失格しています。GA505の人は、能力値が未記入。S01606の人は、参加艦隊と参加部隊の欄の書きまちがい。GA627の人はトレーニング数オーバーです。今回失格している人はトレーニングポイントの増加はありませんが、キャラクターコードはまだ有効です。気をつけてください。

各艦隊戦果&ランキングリスト

獲得ポイントで各艦隊の上位に入り、なおかつ帰艦したペアは、まだ持っていなければキャラクターコードが与えられ、エースとして認定されます。両軍の総合順位で1位になったペアは、トップエースとして認定されます。(次回あたりから、得点はトップスコアラー、A・アーマー撃墜数はトップエースと分けようと思っていますが……)。

エースとして認定される数は、各艦隊の戦果などによって変動します。作戦で活躍した艦隊はより多くのエースが出るのです。

表の「順位」は各艦隊内でのもの、「総合順位」は両軍それぞれでのもの(未

連邦艦隊戦果

①連邦第一艦隊
目標地点：トレゴンシー
第2ターンにB1より突入。C3で機動艦隊と遭遇し、損害を受ける。その後、E4、G6を通過し、目標地点に到着。パールヴァティ艦隊と4ターンにわたって戦闘。壊滅的損害を受け、第23ターンに退却した。遠距離での攻撃7回、防御3回。艦隊戦4回(⑨1回、⑧3回)。
参加1055機、帰艦329機。

②連邦第二艦隊
目標地点：キムボール
第4ターンにA2より突入。C2、F3と進軍し、目標地点でラクシュミー艦隊と遭遇。これを撃破の後、離脱した。遠距離での攻撃4回、防御5回。艦隊戦2回 (⑦2回)。
参加1179機、帰艦587機。

③第一遊撃艦隊
目標地点：ウォーゼル
A2より突入、D3で進路を右に変更。目標地点でサラスヴァディ艦隊と遭遇し、これを撃破。だがその直後を機動艦隊に攻撃され、壊滅した。第17ターンに退却。遠距離での攻撃7回、防御5回、艦隊戦4回 (⑥2回、⑨2回)。
参加1322機、帰艦344機。

④ソロマニ艦隊
目標地点：トレゴンシー
第2ターンにA2より突入。C3、F4を通過し、目標でラグーン15星系防衛艦隊と戦闘。撃破後すぐに離脱した。遠距離での攻撃5回、防御6回、艦隊戦1回 (⑩1回)。
参加626機、帰艦259機。

⑤偵察護衛艦隊
目標地点：キムボール
A2より突入、E3を通過。目標地点にてラクシュミー艦隊と遭遇した。ラクシュミー艦隊が第二艦隊に撃破された後、調査、離脱。長距離での攻撃8回、防御5回。艦隊戦1回 (⑦1回)。
参加504機、帰艦158機。

銀河連邦艦隊総計
遠距離での攻撃31回、防御24回。艦隊戦12回。
参加4686機、帰艦1677機。

■銀河連邦

①連邦第一艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	2	4942	02048	中川純一	ギドラス=プレイカー	フィルド=アイスマン	G02101	6	11
2	3	4809	02049	月の練法師	義経	人美	G02102	7	7
3	6	4534	02051	飛龍　玲	ベルセルク	ライトニング	G01101	5	10
4	8	4455	02052	菅原　真	サヴェージ・カミカゼ	シュルード・アイリン	G02103	5	9
5	10	4180	02054	西岡宏樹	ショウ	リョウ	G02104	3	9
6	11	4156	02055	とも・そーや	黒髪のロラン	オソビエ・ドゥ・アルディ	G02105	6	7
7	13	4025	02057	小島　武	クロス・シルバー	エリア・ユリス	G02106	4	5
8	15	3937	02058	ひろせひろ	サスカッチ円空さん	HIROさん	G02107	5	8
9	16	3877	02059	中野剛志	ダリル	ネリス	G02108	5	6
10	17	3875	02060	鍋島正津	ウォルフ	ユアサ	G02109	9	2
11	18	3836	02061	高橋明人	アルフ・ユーグ	森　雪緒	G02110	5	10
12	19	3818	02062	福田哲矢	マックス	ミリア	G02111	8	10
13	20	3737	02063	多賀緒文	ヤスフミ・オオガ	リナ・ヒガシヤマ	G02112	6	8

②連邦第二艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	34	3273	02069	込山剛史	白星美紀	霧峰麗香	G02201	4	4
2	52	3009	02073	水野　優	ミズノマサル	ミナミヨウスケ	G02202	2	4
3	93	2666	2-001	中野　康	中野　康	C・L・キャラウェイ	GA 204	7	1
4	125	2441	02078	萩原　誠	サイレン・サイレント	ミレンサイレント	G02203	1	5
5	131	2423	01073	田口順也	アキノミカ	ワタナベユカ	G01204	2	3
6	133	2411	02079	室井芳隆	フォース・レイザー	リップル・レイザー	G02204	1	4
7	147	2322	02081	堀田一雄	K・ホッタ	Dr. NO	G02205	1	6
8	179	2197	02083	大久保慶太	ジルファス	レリアルト	G02206	3	4
9	184	2179	02085	住野正行	星野由妃	星野由加里	G02207	2	4
10	191	2153	02087	宮崎英史	本田　仁	赤坂美砂子	G02208	0	4
11	251	1986	02091	神条♡博	白井かな	吉浦恵利菜	G02209	2	3

③第一遊撃艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	7	4482	6-029	藤田行人	木下勇二	鷹山俊樹	GA 611	5	9
2	14	3559	01059	堂本敏雄	ルック	ピッチ	G01308	7	7
3	22	3481	02064	高野正規	テンプルトン=ペック	ハンニバル=スミス	G02301	6	10
4	26	3272	02066	東　茂雄	パティ	シルフィー	G02302	7	8
5	35	3267	02070	大西　卓	ライトニング	ミリア	G02303	5	8
6	37	3203	02071	工藤　豊	クドウユタカ	フジミレイ	G02304	4	5
7	39	3144	02072	片山剛隆	アレス	アルテミス	G02305	9	6

④ソロマニ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	33	3281	02068	畠山俊彦	高木少尉	若松少尉	G02401	8	4
2	52	3009	02074	物部昌史	ランバート少尉	ハティ曹長	G02402	4	4
3	137	2385	02080	F-φ	ショウ	レイナ	G02403	6	2
4	151	2280	02082	正田孝二	トリビア	アイリス	G02404	8	2
5	179	2197	02084	藤井孝宗	バシス・ウルリッヒ・ルデル	ブルーノ・メイヤー	G02405	4	4
6	185	2176	02086	桑原雅史	ユニ	ダナ	G02406	7	2
7	217	2066	02088	山本祥慎	兜　宏次朗	峰さやか	G02407	5	2
8	227	2044	02089	渡邊英次	タカムラ・ユウ	コウライ・ミヨコ	G02408	6	3
9	240	1999	02090	奥田雄司	芝原　崇	塩見圭一	G02409	3	3
10	290	1862	02092	SHINOBU	朝霧　忍	浅野和美	G02410	3	1
11	—	1765	02093	佐藤勝利	アップル	ミント	G02411	4	7
12	—	1695	02094	岩崎拓央	響　リョウ	アニス・ファーム	G02412	3	3
13	—	1668	02095	河野昌俊	おちゃあ	あちゃめ	G02413	3	7
14	—	1635	4-046	西沢裕樹	サリア=ジョージ	ロンド=フローレンス	G02414	1	7
15	—	1588	02096	谷井　輝	ウリリリ	静	G02415	3	4

⑤偵察護衛艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	6023	3-009	小川　翼	七瀬北斗	谷山舞奈	GA 615	2	7
2	5	4580	02050	増田正憲	ラインハルト・フォン・ミュリゼルフ	テリュース・ジー・ミッターマイヤー	G02501	13	2
3	9	4191	02053	内藤健一	C・タロス	C・ジョウ	G02502	4	8
4	12	4087	02056	鎌田淳志	A・カマタ	マッピー	G02503	12	4
5	24	3520	02065	吉村孝	村雨　翔	大和みゆき	G02504	6	8
6	29	3340	02067	小崎照幸	コサキテルユキ	ユサキミレイ	G02505	8	2
7	75	2820	02075	明比英高	アルフ・クリアミ	ラーナ・クリアミ	G02506	3	10
8	94	2656	02076	笠原和治	長山みゆき	竹原ともか	G02507	5	5
9	95	2644	02077	鹿屋隆史	ヤクバル=F=ヘーリー	パイク=ダグアル	G02508	8	1

帰艦者含む。301位以下は－)、「ポイント」は今回の作戦での獲得ポイント、「アーマー」は撃墜したA・アーマーの数、「艦」はダメージを与えた敵艦の数。

認識コード（最初にＴＰをつけてください）とキャラクターコードは、次回このペアをエースとして参加させる場合には必ず書いておいてください。ボーナスについては171ページです。

認識コードは参加者に与えられるもので、今後は能力値ボーナスも含めてずっと有効です。ただし、１回の作戦に、ひとつの認識コードで参加させられるペアは１組だけです。キャラクターコードはそのペアに固有のもので、そのペアが未帰艦になると無効になり、獲得したトレーニングボーナスも無効になります。

エースはペアの名前と参加サイドの変更はできませんが、それ以外はすべて変更してもかまいません。

■シリウス同盟

⑥サラスヴァディ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	5	4965	02004	下村義宏	ロード・カダッシュ	クェン・ルーフ	S02601	12	5
2	6	4863	02005	Ｎ・Ｔ	N・T・アルド・ルー	K・T・ソフィア	S02602	7	6
3	9	4435	02006	下村義宏	ルアン・ヴィルシーア	ナミ・リングウェイ	S02603	6	8
4	10	4434	02007	ルイ	ルイ	アイリス	S02604	7	7
5	12	4303	02009	C. COLOR	B. BLACK	W. WHITE	S02605	15	1
6	14	3870	02010	シルブー	ダリューン	ミリム	S02606	11	3
7	24	3668	02017	山中啓之	シルク	ニーヴァ	S02607	10	6

⑦ラクシュミー艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	6273	02001	高田雅之	孔雀	王仁丸	S02701	7	5
2	19	3745	02013	石本知弘	たいちょう	じゃっこうほうく	S02702	7	8
3	29	3416	02018	海原朋和	シェスター・E＝ローカス	オリビア＝レイトール	S02703	4	6
4	31	3358	02019	中野剛志	ディガ	フィネレン	S02704	0	8
5	34	3234	02021	井上友寛	岡田以蔵	坂本竜馬	S02705	1	6
6	40	3061	02024	坂本　実	アレン・ソニック	アシーナ・ファーム	S02706	1	8
7	49	2890	02025	北村茂勝	ローズ・ドラゴン	バーニィ・F・ウェルダード	S02707	1	7
8	50	2888	02026	枝　順一	シュン＝エリザルド	アルセラ＝スマーヌ	S02708	10	5
9	54	2846	02027	清松大樹	五代裕作	音無響子	S02709	1	7

⑧パールヴァティ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	11	4431	02008	入江　聡	R・B・ドム	Y・D・ロワナー	S02801	3	5
2	21	3737	02015	西岡英太	我竜京介	間　武志	S02802	2	4
3	42	3037	02025	村雨蘭丸	ライナー	パラレル	S02803	3	5
4	60	2750	01026	橋本智昭	Dinner	佐世理	S01803	2	7
5	70	2613	02028	小野芳裕	メイ＝ペルニック	イエナ＝ハーフェン	S02804	2	4
6	82	2488	02029	クサナギ	キリリ	ビシリ	S02805	4	1
7	86	2459	02030	仙田義之	A・メイザース	ガーディアン・エンジェル	S02806	4	5
8	106	2272	02031	内野史順	ローンズ	アラーゼ	S02807	6	0
9	110	2263	02032	坂本達也	シオン	モクレン	S02808	6	2
10	138	2114	02033	中本　敏	雷神	風神	S02809	6	1
11	194	1880	02034	佐々木知彦	ルド＝シェルト	サラ＝シェーン	S02810	4	4
12	202	1854	2-083	塚田　修	アドナ	ヴァラ	S02811	4	5
13	203	1851	02035	布施　昇	バトラー	バイ	S02812	1	5
14	208	1831	02036	ＤＡＮ	リム・ハーミーズ	グラン・カインド	S02813	3	4
15	223	1768	02037	chiHaya	Lucky	Lady	S02814	2	1

⑨機動艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	2	5311	02002	伊吹隼人	ギーヴ	ナルサス	S02901	5	8
2	4	4968	02003	渡辺健太郎	カルラ	シャカツラ	S02902	17	1
3	7	4662	01004	戸上　敦	カール	マリー	S01902	4	8
4	13	4157	4-088	原之下英	SKYBLUE	ALES	S01913	7	8
5	15	3837	02011	エト	バーン	スレイン	S02903	6	9
6	16	3831	02012	伊村田以介	葉賀唯	口尾椎	S02904	4	8
7	18	3746	01010	皆川淳志	K・スラッシュ	R・ラーベル	S01908	8	5
8	20	3744	02014	Z・ワタナベ	S・クフィル	G・ハインド	S02905	6	6
9	22	3698	02016	矢口　剛	フレイジェ・フリッカー	フリス・ライオット	S02906	5	6
10	27	3497	01012	園田直也	闇雲那魅	彩弧由貴	S01909	5	5
11	33	3252	02020	村上智英	リーファ・フィールド	フォース・ムーン	S02907	3	10
12	35	3219	02022	世喜正明	ロイ・フォッカー	クローディア・ラサール	S02908	14	0
13	39	3092	02023	新井誠大	リュート	ハープ	S02909	6	5

⑩ラグーン15星系防衛艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	—	1060	02038	柿沼秀和	パラリス	ナターシャ	S02001	3	2
2	—	1042	4-049	ＫＡＳＥＲ	SIEGFRIED	BRÜNHILDE	S02002	2	2
3	—	1040	02039	増田隆之	カーリー	ゴルディアス	S02003	2	1
4	—	1028	02040	川野秀樹	ジョアジァン	ヨアキム	S02004	0	1
5	—	930	02041	一文字ふう	一文字なりす	一文字さりる	S02005	2	1
6	—	922	02042	岩太郎	コミナ・アイ	エノキザキ・アサキ	S02006	2	0
7	—	873	02043	中島　敦	イオ＝クラス	ニーネ＝ショラン	S02007	3	0
8	—	825	02044	坂本大司	麗亜	麗紫	S02008	3	1
9	—	818	02045	ウサギ団	シャドラック	シンディ	S02009	2	1
10	—	812	02046	廣田幹茂	ブライアン	コーラス	S02010	0	2
11	—	777	02047	飯村広明	イオ	メテオ	S02011	0	2

同盟艦隊戦果

⑥サラスヴァディ艦隊
目標：ウォーゼル防衛
Ｅ４に展開ずみ。Ｃ４、Ｃ６を通過し、ウォーゼルの惑星軌道上にて第一遊撃艦隊と戦闘。大ダメージを受け、第15ターンに退却した。長距離での攻撃８回、防御７回、艦隊戦２回（③２回）。
参加722機、帰艦219機。

⑦ラクシュミー艦隊
目標：キムボール防衛
Ｇ３に展開ずみ。キムボールの軌道を周回し、その後偵察護衛艦隊、連邦第二艦隊を迎撃。第19ターンに撃破される。遠距離での攻撃５回、防御７回。艦隊戦３回（⑤１回、②２回）。
参加1054機、帰艦400機。

⑧パールヴァティ艦隊
目標：トレゴンシー防衛
Ｇ８に展開ずみ。作戦終了時までまったく動かず。後半で連邦第一艦隊を迎え撃ち、見事撃破。任務を達成した。遠距離での攻撃３回、防御２回。艦隊戦３回（①３回）。
参加636機、帰艦254機。

⑨機動艦隊
目標：敵艦隊の撃滅
Ｆ４に展開ずみ。序盤戦ですべての艦隊から遠距離攻撃を連続して受けるが、どうにか耐える。Ｄ３で連邦第一艦隊と遭遇。戦闘後Ｃ３、Ｃ５と移動、ウォーゼルで第一遊撃艦隊と２ターンにわたって戦闘。これを撃破した。遠距離での攻撃７回、防御14回。艦隊戦３回（①１回、③２回）。
参加777機、帰艦230機。

⑩ラグーン15星系防衛艦隊
目標：遊撃行動
Ｇ７に展開ずみ。Ｆ７、Ｆ８、Ｇ８、そしてＧ７の周回軌道を繰り返す。後半でソロマニ艦隊と戦ったがあえなく撃破され、第22ターンに徹退。長距離での攻撃１回、防御１回。艦隊戦１回（④１回）。
参加636機、帰艦453機。

シリウス同盟艦隊総計
遠距離での攻撃24回、防御31回。艦隊戦12回。
参加3825機、帰艦1556機。

銀河絶対非武装中立宙域

▲東京都・兵渡忍（1P）準エースリストには入ってましたが、いま一歩届かず！

▲東京都・らいげき（TP02203、1+1P） マシーン兵器に姿を変えるというのが今回最多のネタ。ゲームでは再現できないけど……

▲兵庫県・高島大（1P） 残念！ 未帰艦!!

▼富山県・中根和貴（TP02204、1+1P）

◀岡山県・ZAKI（1P） 作戦結果図、少しはわかりやすくなったでしょ？

シリウス同盟なんかぶっつぶせ。明日のトップエースは君だ！ なんてね。
〈静岡県・山崎博司〉

※前回の銀河連邦のトップエースでした。今回も好成績をあげて無事帰艦しています。

●ども。前回トップエースになったユキ＆ミキのコーチです。今回のウインドミル作戦も、数多くのアインシュタインミサイルや、重力縮退弾を搭載した爆発娘たちが華々しく散っていくことでしょう。

しかし、そんなことにくじけてはいけない。明日の平和を勝ち取るためにも、立てよ国民！ 負けるな銀河連邦！

●フッフッフッ、私のコーチしたペアがエースに設定された。（まー、209位というおまけのような存在だが……）

◀栃木県・いのうえとみい（TP02204、1+1P）

▲東京都・藤沢えいる（TP02205、1+1P）

しかし、エースを育てる前には思ってもみなかったことをエースのペアが申しているので報告します。

①階級制がないのはなぜ？
②愛機に名前をつけたい！
③シズラーに乗りた〜い！（冗談）
私からも疑問を報告します。
④標準装備の武器はなぜ廃止されたのか？ ぜひ復活を！
⑤戦争なのに捕虜が出ないのはなぜ？
⑥宇宙海賊が出てこないよ〜んよ〜ん

ガイナックスの はずハガ見てね！

去年は正月がなかったケド、今年は楽しい正月もあって良かったね。そんなことはどーでもいいから、お便りのコーナーだ。

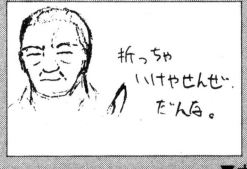
●トップのハガキ投稿者って上手な人が多いですね。どうして女の子があんなに可愛く描けるのかしら。伝授してもらいたいくらいです!!
千葉県 諸岡由美子嬢（美人だといいな）
㊝ やあやあいつもお手紙ありがとう。結婚しよーが妊娠しよーが投稿を続けるという君の決意には涙が出たぞ。ところで妊娠の相手は僕にまかせてくれないかな？
怖いもの知らずの超下品な編集者

ここでいきなりお知らせだ。GAINAXが製作しているパソコンゲーム『電脳学園Ⅲ・トップをねらえ！』に出題されるクイズを大々的に募集するぞ。ユング、カズミ、ノリコの出題する問題を考えるのは君だ！ ジャンルはSF・兵器・保健体育（H）・歴史・芸術・文芸・音楽・ブランド・おたく・心理学・トップをねらえ！ のなかから自由に選んでもらって結構。もちろんいくつ考えてくれても**OK**だ。クイズ問題の文字数は1問題あたり19文字の2行まで。それと問題は必ず○×式の問題にすること。これだけの条件を守って、ガンガン送ってきてくれ。送り先はいつもの「コンプ・トップのはずハガクイズ係」まで。頼んだぞ!!

▼千葉・諸岡由美子嬢 上手だ。今回の投稿作品ではピカイチのなかに入るぜ。こんどは全身像にチャレンジだ

▲山梨・かかすくん 僕は知っているぞ。君は美樹本氏のファンだな。その上、キャラが巨乳でグッドだぞ

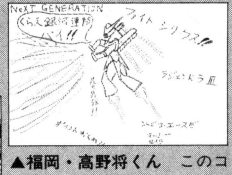
▶兵庫・高中忠孝くん まさかこの絵を掲載されるとは思わなかっただろう。甘い！ 甘いぞミア・アリス



▲秋田・清水水晶くん つー、ほんとに描くかぁ。君の絵は非常にウマイが、残念なのは清潔すぎる、という点だろう。そこで次回の課題は「色気」だ。がんばれよ

◀神奈川・難波正栄君 コミック・ガンバスターを買ったな。あの本を編集したのは僕なんだ、エヘン

▼大阪・石川秀樹くん 宣伝こそ命だ！ グッと盛り上がった乳首もそそるぜ！



▲福岡・高野将くん このコーナーの常連君だ。味があるイラストにはいつも惚れぼれさせられるなあ、うっとり

のオルソンさん
P.S.兵渡忍さん(生還したら)待ってますよ。

〈神奈川県・ブルー＝ノ〉

※①次回ぐらいからやるつもりです。②これも次回ぐらいからやります（今回からやるつもりで忘れてた)。③……。④固定武装という形で検討します。⑤未帰艦というのは、即戦死というのではなく……いろいろなパターンが考えられますよね!?⑥今後のシナリオには。1P。

▼神奈川県・黒魔導公彦（TP02206、1＋1P）
はい、これが正しい楽しみかたです!?

▲埼玉県・かばさん(1P)
このネタも多かった……。ごめんなさい、ごめんなさい、ごめんなさい、ご見てもらえばわかるように、日系など、いろいろいるんだけど……。1P。

▼広島県・高野天野（1P）

▲東京都・月野我樹丸（1P）おめでとう！

◀東京都・井上けうま（1P）

▲茨城県・一花昌宏（TP02207、1＋1P）

●銀河連邦で未帰艦が多いわけ。「くらえ！ スーパーキャルフォルニウムミサイルっ!!!」っていってる間に撃墜される。

〈京都府・M：K〉

※ありそうなのがこわい。TP02201、1＋1P。

●シリウスについた人は、イラストを描くときに肌の色に困っている人が多いようですね。スクリーントーンがない！ とかいって。スクリーントーンは高いといわれているけど、500円くらいで買えますよ。トーンを使うのと使わないのでは、まったく絵の出来がちがってきます。この際思いきって買ってみてはどうでしょう？

〈千葉県・Ω－GAI〉

※いや、別にシリウス人が全員インド系ということはなくて、巻末の漫画を

※今回のお手紙で多かった質問は、マジックチェイサーの威力100と（とほほ…本当にごめんなさい)、前回エースになれなかったけど無事に帰艦したキャラクターはどうなっているのか、ということでした。本当は全員の結果を載せられればいいのですが、何をどうやったところで、不可能です。結局現状では、リストに入っていなければ、参加した艦隊の結果を見て、自分のイメージでペアがどうなったかを決めてもらうしかありません。つぎの作戦に（特典はありませんが）同じペアを参加させても、もちろんかまいません。ただ、これに関しては、174ページのアンケートも見てください。

※今回の特別認識コードは東京の相田憲穂さん（TP02202、1＋1P)。ぎっちりワープロでうった小説が届きましたが、行間が詰まりすぎてて、読みにくくなっています。文章はしっかりしているようですし、もっと読みやすくして送ってくれませんか？待っています。

▼香川県・昏蛇亜那（1P）

▲大阪府・HIRO（1P）

▲大阪府・STALK（1P）ヘンな精神装甲シリーズでもやりますか

◀埼玉県・ベル（TP02211、1＋1P）

▶埼玉県・蒼柊沙（TP02208、1＋1P）

▲大阪・さんとうたかし（TP02209、1＋1P）

▼埼玉県・角田守隆（TP02210、1＋1P）

トップ作戦企画室

お手紙は認識コードとボーナスポイントの対象になります。どしどしお手紙、イラスト、提案、質問、ゲームのシナリオなどを、コンプティーク編集部・作戦企画室まで送ってください。場合によってはガイナックスのコーナーへ持っていかれますが……。もちろん最初からそっちをねらってもＯＫ。封筒やハガキ、便箋などにも忘れずに住所、氏名、キャラクター名、（あれば）認識コードやキャラクターコード、ペンネームも必ず書いておいてください。

ボーナスポイントはランクインして獲得できるものと少し異なり、１＋１Ｐとは技術項目・性格項目それぞれに１ポイントずつ、それぞれのキャラに追加されるということで、１Ｐとはどちらかひとつの項目に１ポイント追加できるということです。どちらに追加するかは自由です。いずれにしても単独の項目での最高は35ポイントまでしか使えないというのは同じです。

銀河連邦・シリウス同盟 準エースリスト

この準エースリストは、今回の作戦で活躍しながらポイントが足りなかったり、ポイントは十分だったのに未帰艦になったりした人を参加艦隊別の順位に分けたものだ。×は未帰還。基本的に両艦隊のベスト300だが、艦隊によってはランキング外のベスト20になっている。このリスト入りでは特典はない。

①連邦第一
木村浩司
濱田庸輔
波多野博文
近藤篤史×
近藤和紀
三浦雄一
須賀将隆×
高橋秀典
清水油
阿久津正英
大島裕之
渡辺直寛
降矢元次
大田雅之×
国松覚
林田隆徳
山本剛文
斬×
石毛良平
小林幸史
槍魔栗三太郎
藤沢昭雄×
沖塚憲一×
別当守男
Σ-バーミ…
宮保真
漢
石山達広
平野徹×
北斗龍
大口智
竹本格久×
天叢雲剣×
平野義則
一岡克宣
匝瑳羅亜×
池田和仁
山口裕二
鶴谷バボ君
山川輝雄
FBI
金山直樹
池田元輝×
水戸潤
下川智之
出雲国×
山口信吾
国分直之×
新美聡　.
五十嵐茂
布施光浩×
本郷宏和×
EIJI
シュナイダー…
高源明
大野順
高橋幸治
勝二友章
山本隆浩
古都隆司
アレスT.…×
秋田裕×
小野里孝×
OH! NO
生田丈治
松本弘行
牧野義輝
松浦正臣×
神吉幸生
柁山洋平×
科学少年01…×
蓮池和宏×
大島敏洋×
木船宙也
梅野勘治
川辺浩寅×
坂井一憲×
J.U.タイラー×
益沢徹×
横山浩史×
中川一樹
小林正和×
レディオス…×
高橋一郷×
小島慎吾
三枝大我
小野田政幸×
野田康生
上野正敏
高橋俊介×
中原寛勝
渡辺健太郎×
F.F.S.M×
山内康輝×
木村厚志
熱砂の貴公士×
町田知也
川口節雄
玉村耕
小山松勇
小角
会田佳美
伊藤雅人
土井宣和
キム・ヒョンヒ
水上聡×
ルフィーア×
藤田宗親
Sin×
石田誠
②連邦第二
ひろせひろ×
斉藤良太
村上到
福井雅敏
山本大介
城田典男×
伊原修
井町哲生
長瀬義幸
北川史朗
eis
落合はやお
島田能史
真砂誠一
松田知久
T.S
橋本邦彦
川口祐二×
見内大×
岡幸治
畠山俊彦
③第一遊撃
K・S×
山口弘人×
宮保真
岡田直木
密本浩一×
堀江政彦
塚田史仁
横山卓弘
辰巳昌隆
芳田考弘
宇根寿邦×
兼冨晃一
山中喜雄
南貴之×
井上裕一
築井直樹×
橋詰勝志
近藤明夫
完山正明
室賀一徳
杉林聡
白川高志×
D.RICK×
熊谷征樹
野島真彦×
小椋大輔
鎌田俊博×
椋本晃史
寺井雄一×
高橋晃
住吉政幸
村井一夫
萬秀隆×
D・M
松本隆一
遠藤直樹×
本庄勝人
山田正行×
新里和弘×
山中克仁
想像豊
金木健太郎×
本多英樹
佐々間直人
工藤宏和
平良勝也×
真田幸久×
石井光紀×
山下太郎×
戸塚光男
村田健一×
形部陽一
兵渡忍
藤木康二
畑井重一
升井正樹
伊沢亨
松宮広幸
T.M.N.O.A…
近藤純也×
河野清
木川智康
細田貴士
浜名宏幸
山口知之×
ミラージュ
斉藤秀夫×
クラッシャ…
甲斐優人
高田純治×
味川智也
村沢卓×
Love×
増田栄×
岩井信彦×
上原信洋
中野雅仁×
渡辺翔×
徳広康哲
宇田将人
武田豊史
高島大×
速水浩司×
下島康宏×
内田仁×
沢幸秀×
後藤康友×
岡原りえ
④ソロマニ
首藤哲治郎×
森林渚優Ｆ×
山本浩×
今西隆夫×
上野晃宏×
兼藤泰也×
Wind.No5×
ナッツ教官
金原伯敬
吉村祥三
山口毅
石井義規
古田廉幸
渡辺千洋
高崎晃
桐岡誠
村山光
万代浩明×
西谷真吾
半沢雅明
⑤偵察護衛
暗黒魚座の…×
羽柴那希
上原昭彦
栗原昇×
尾田志
石田命哉
B・スフィーグ
狩野勝
猪子明宏
阿野浩忠
宮下宗人×
一色信之
久保裕輔
渡部武
竜之介
宇賀神剛
山本徹志
田中達也×
加藤剛×
新妻弘憲×
鎌谷博志×
松江清充
血流星×
佐田直人
⑥サラスヴァティ
黒滝淳一×
長田英明×
しゅ～てい…
渡辺陽介×
行久晃司
森英樹
亀山尚志×
CHOCHU
風進×
じょにい
富樫正樹×
船津嘉一
霧明日
斉田豊×
土井龍太郎×
エビル田中
長坂典政
西野八市
桑原敦
佐々木雄
原田浩正
藤川昌弘
引田一弘
中村一郎
八木毅×
レディオス
大原修
堀川克弘×
伊藤博幸
吉川大介
ＣＡＴ
藁品一昌
大場庸一×
高中忠孝×
岸兼之介×
野島篤
田村将司
山野井正樹
溝口博文
金子雅広×
スールヤ
神山森
S.M.F専務
梁川貴充×
小沢運昭
永尾通敏
田岡譲×
小林秀志
神田神
藤井孝巧
渡辺幹司
植村直哉
橋本賢
佐藤雅也×
鎌田玲
佐伯優×
内藤賢二×
出縄達之×
竹山剣×
木戸良行×
西岡成起
森田教彦
山村昌
安藤秀起
塚本隆司
近藤鉄也
関根正人
ボトルインプ×
太田直樹
山内俊史
松井哲郎
岩井栄
伊沢桂
大谷哲也
石橋英樹
小沢正和×
山外芳伸
レオン
⑦ラクシュミー
見目哲也×
佐藤努×
島田照弘
尾林啓永
田中誠
バボちゃん
大河原聡
M.STORM×
常本浩司
高梨浩
オズ
鈴木章生
S・M・F専務
高瀬靖広×
鷹条将長
粕谷英一×
ABESHI
安川英樹
無夢×
青木康明
梶野敦史×
向田行宏
池田将道×
岩切博
浅野善治
五十嵐昭則
S.A
永井千裕
坪内美文
リキュール
長崎孝太
板井恒次
熊谷家司
星野貴明
高橋克己×
諏訪春明×
三木太×
クサナギ
宗広剛
菅原哲二
ジーク
大木哲央×
武良昌和
佐々木誠
長谷川隆生
斉藤彰彦
武田賢二
長屋和彦
藤田竜司
田中秀和
川上啓一郎
飯田俊一郎
森川民夫
曾我智博
柏木優和
柏倉隆幸
EVE
河本ちはや×
池田信広
朝倉武志
久保田陽造
田口浩一×
大橋和広
今裕志
川上那明
⑧パールヴァティ
GIGA MAX×
増島明夫×
きょう。
渋谷武志
山田日都志
高橋弘章
木股智之
縄巻延行
福田亮二
紫妖夜
TSUTOMU.K
山本
吉田繁紀
藤井和也
西村英樹×
T.D
山本正博
関謙一郎
伊沢一喜
⑨機動
進藤龍一×
鈴木朋貴×
坂井英夫×
音響効果1世×
植村勝智×
湯沢伸夫
ミスティ
冨久山英樹×
小川公平
くまわんわん
難波圭司×
昇竜亭
山下秀樹×
WHEEL OF…
堀江整×
ウィ・リク×
後藤利美
明田康宣
朝倉良夫×
のうあるたか
フリークァ
佐藤孝道
田中高広×
藤島秀樹
斉藤壮良
酢☆B
松浦晃×
西尾基一
大城雅敏
浅枝諭×
山崎崇峰
カナル=ラ…
小笠原則繁×
伊場隆之
杉本直也
岩辺聡
横山康夫
てんぶん
戸塚敏史×
林英秋
山田正亨
MK
井村政憲
神山洋介
湊川晴男×
おかまん
中本晃
山森航太郎×
山川大和
佐藤淳一×
山本昇
平石達夫
杉山孝之
水無由夢
山本裕嗣
紺野満×
楠清範
クサナギ
宮下浩夫×
GIGA MAY
河野元保
北川寛之
青木康明
宮垣義実×
山田崇×
中村正樹×
井上英行
中村朋幸
池上公也
井上孝治
ＱＹＭ
EVE plus
荒山正三×
高橋秋二×
ハンニバル
高山秀樹
深水伸浩×
⑩ラグーン15
藤田直哉
魔導法師
天土智雄
中西史郎
本田憲啓
楠木覚
黒田英嗣
VGS-ST
原大輔
後藤真史
相羽克則
クサナギ×
向田那子
増村修×
脇田大
山本崇
4.96×
佐竹俊治
伊藤昌彦

『トップをねらえ!』劇場再公開情報

見逃していたキミ、ビデオでしか見たことのないキミに朗報！　アニメの『トップをねらえ！』の第1話～第6話が東京・池袋のテアトル池袋で再上映されることが決まったぞ。期間は1月13日から1週間。期間中の15日にはミニイベント（内容は未定）も行われる予定。

フィルムで見るトップはひと味ちがう。ぜひ劇場の大きいスクリーンで確認してほしい。

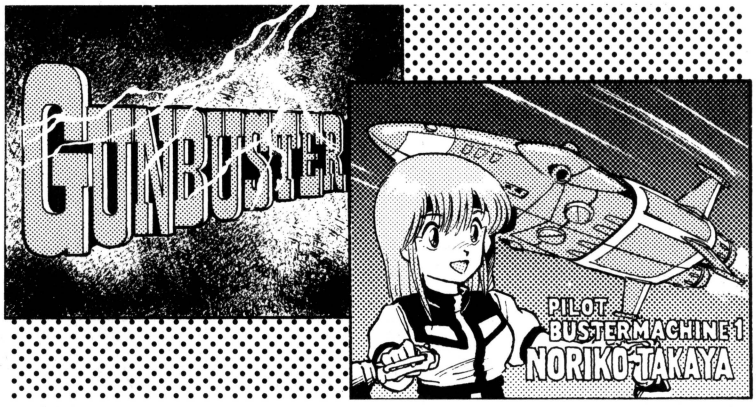
☆トップのＣＤ第2弾は、先日無事に録音終了。発売までもう少し、期待を裏切らない出来になってるぞ！

参加するキャラクターの作製と選択

リーダーズチャレンジ『トップをねらえ！NeXT GENERATION』に参加するのは、まず参加するサイドを決定することから始まります。旧帝国の科学技術を受け継ぐ銀河連邦、理力（超自然的な魔法ではないが、科学とは別の思考体系に基づくもの）を基礎体系とするシリウス同盟のどちらか一方を選んでください。このゲームにおいてはどちらも対等な存在です。

一般の参加者は、二人乗りの攻撃機Ａ・アーマーの乗員（またはそのコーチ）として作戦に参加します。銀河連邦側のＡ・アーマーは、マシーン兵器（人型のロボット兵器）で、シリウス同盟側のＡ・アーマーは、精神装甲（乗員の意思によって自由に外見を変えられる）を持つ戦闘機です。

片方がパイロット、片方がナビゲーターとなりますが、それぞれに名前をつけてください。常識の範囲内で、名前をつけてください。それぞれのキャラクターの性別や性格、特徴、プロフィール、外見などについても自由に決めてください。とくにここは、トップエースなどになったときのイラストの参考などにも使います。



パイロットはＡ・アーマーの操縦を担当し、重要な能力は判断力になります。ナビゲーターは主に攻撃を担当し、重要な能力は知識になります。生命力はふたりがどの程度のダメージに耐えられるかを示します。この３つの能力を技術項目と呼びます。

パイロットとナビゲーターの役割分担はローテーションによって、メイン２、サブ１の割合で替わることがあります。そのため、あまり能力にバラつきがありすぎると成功しません。

性格項目のガッツは帰艦のしやすさに、ルックスは得点評価の面に、ラックはあわやというピンチのときの脱出のしやすさに関係してきます。

能力に使えるポイントは、基本的には技術項目、性格項目それぞれ30ポイントです。しかし、認識コードを持っている人は、より多くのポイントを使えます。ただし、各項目は最高で35ポイントまでとします。それ以上獲得しても35ポイントにしてください。

キャラクターの能力値

①～③の技術項目は、戦闘に直接関係する能力値だ。この項目には、最低でも３ポイント、合計で30ポイントを割り当てること。
④～⑥の性格項目は、キャラクターの個性をあらわす能力値だ。この項目には最低で３ポイント、合計で30ポイントを割り当てること。

①判断力	操縦能力を決める
②知識	攻撃能力を決める（連邦は武器管制、同盟は精神力）
③生命力	戦闘でのダメージ許容量を決める
④ガッツ	戦闘不能のときの帰艦の可能性を上げる
⑤ルックス	同じ戦果をあげてもより高く評価してくれる
⑥ラック	勝ち目のない敵と当たったとき逃げやすくなる

認識コード所有者＆エースたちへ

認識コードを持っていればキャラクターの能力値へ追加ボーナス、有効なキャラクターコードを持っていれば（つまりエース）トレーニングポイントへ追加ボーナスが使えます。

今回の作戦で得ることができるのは以下のとおりです。

●能力値への追加

トップエース――――３ポイント
その他各艦隊の１位――２ポイント
その他ランクイン――――１ポイント

●トレーニングへの追加

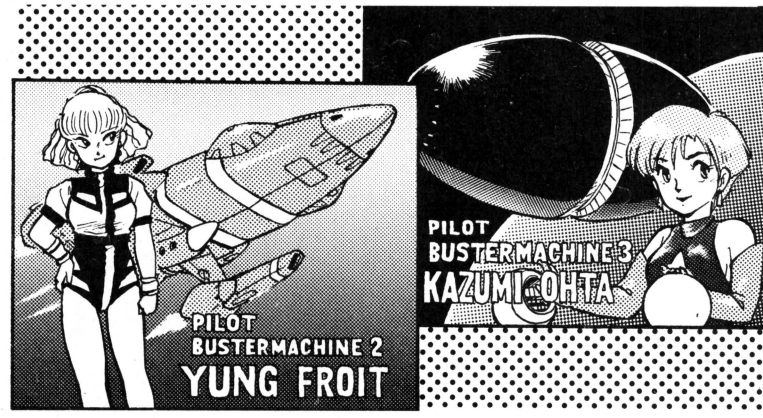
トップエース――――50ポイント
その他各艦隊の１位――30ポイント
その他ランクイン――――20ポイント
その他帰艦したエース―10ポイント

能力値への追加は技術項目、性格項目それぞれに行われます。２ポイント獲得すればそれぞれに32ポイント使えるということです。

これらのボーナスは積算されます。トップエースを１度、ランクインを１度して帰艦しているペアは能力値へ4、トレーニングへ70のボーナスが使えるのです。（新トップ第１回で与えられた旧トップボーナスも有効）。

有効なキャラクターコードを持っている人も、すべての項目を書きこんでください。キャラクターの名前と参加サイド以外はすべて変更してもかまいません。認識コードのみの人はすべてを変更してもかまいません。

A・アーマーの選択と作戦計画



キャラクターの能力を決定したら、つぎは戦場で搭乗するA・アーマーを選択し、それに武器とオプションを搭載しなくてはなりません。

A・アーマーは下の表のなかから、参加するサイドに合わせて選んでください。ただし、エース専用機は有効なキャラクターコードを持っているエースしか選択できません。

A・アーマーの機動性とは、前回までスピードと表示されていたもので、機体の移動・機動能力の高さをあらわします。これが高いと、主に攻撃面で有利になります。回避性能とは、前回まで運動性と表示されていたもので、機体の大きさも含めた攻撃回避能力の高さをあらわします。これが高いと、主に防御面で有利になります。装甲・シールドが高いと、敵弾が命中した場合のダメージを無効または軽減することがあります。

銀河連邦側は、A・アーマーの搭載量までの重量の武器やオプションを、シリウス同盟側は、A・アーマーのサイコポッドの量までのエネルギー減少量の武器やオプションを搭載できます。

搭載できる武器やオプションはどちらも最高で10種類まで。ただし、武器のほうは、数量を記載すれば同じものを複数持つことができます。オプションのほうは、同じ種類のものはひとつしか持てません。

毎回のシナリオは、基本的にはそれぞれ5艦隊ずつの作戦行動によって構成されます。この後にあるシナリオをよく読んで、どの艦隊に参加するかを決めてください。艦隊は遠距離では偵察艇を展開して、発見した敵艦隊にA・アーマーで攻撃をしかけます。艦隊同士が同じ宙域で遭遇すると、艦隊戦とA・アーマー戦が起こります。

応募用紙の記入段階で失格になっていないかぎり、参加者全員が作戦に参加します。高得点をあげないと、誌面のほうには出ませんが、参加者全員、ひとりひとりの結果が、艦隊戦や作戦そのものにも影響を与えています。

各艦隊では、搭載しているA・アーマーを4つの部隊に分けて編成しています。右ページの説明を読んで、どの部隊に参加するかを選んでください。

そのつぎは、事前トレーニングの選択です。出撃前にどのような訓練をするか、100ポイントを4つの項目に割りふって決定します。ただし、それぞれの項目に最低でも10ポイントはふらなくてはいけません。エースになるとより多くのポイントを使うことができるようになります。

戦場での行動選択も、右の表をよく見てひとつずつを選び、その番号を記入してください。

以上で選択は終了。応募用紙の書き方を見てどんどん参加してください。

A・アーマー

銀河連邦

コード	名　称	機動性	回避性能	装　甲	ダメージ許容量	搭載量
G-1	GR－1SS	350	28	2	180	60
G-2	GR－2S	280	22	4	200	100
G-3	GR－3S	300	26	6	200	80
G-4	GRX－1A	370	25	6	220	90

シリウス同盟

コード	名　称	機動性	回避性能	シールド	ダメージ許容量	サイコポッド
S-1	ラジェンドラⅠB	270	33	5	180	60
S-2	ラジェンドラⅡB	230	31	8	230	80
S-3	ラジェンドラⅢB	160	30	11	240	90
S-4	ラジェンドラS01	250	38	9	250	90

〔注〕GRX-1AとラジェンドラS01は、エース専用のA・アーマー

銀河連邦(武器)

コード	名称	威力	重量	命中率	使用回数	効果
001	ザップガン	5	7	70	弾切れまで	S&W社製の、小型無反動銃器
002	チェーンガン	10	12	60	弾切れまで	SFK社製の、中型のエネルギー弾発射銃器
003	バスターソード	15	15	50	折れるまで	トップ部隊伝統の、剣タイプの近接兵器
004	ファイアショット	10	2	20	1	小型の機雷。空間に大量に散布して使う
005	バスターホームラン	10	6	60	1	ナイキ社製の投擲兵器。小型の球体を撃ち出す
006	スーパーキャルフォルニウムミサイル	20	10	50	1	センサーで敵を自動追尾するミサイル
007	アステロイドキラー	30	12	40	1	小型の汎用爆弾。対アーマー戦闘にも使える
008	フィラデルフィアボンバー	50	15	30	1	大型の対艦爆弾。反応兵器
009	重力縮退弾	80	16	20	1	超大型爆弾。超小型マイクロブラックホールを使用
010	アインシュタインミサイル	100	25	25	1	汎用大型ミサイル。重力縮退弾のミサイル版

シリウス同盟(武器)

コード	名称	威力	エネルギー減少量	命中率	使用回数	効果
051	エーテルイーター	5	8	80	失敗するまで	空間に小さなひずみを生じさせて攻撃する
052	マジックダーツ	5	2	40	1	ニードルをつくり出し攻撃する
053	ファイアブラスト	5	4	80	1	エーテル物質を利用した小型火系呪文
054	マジックチェイサー	10	7	70	1	自動追尾型の弾道型エネルギー弾を発射する
055	ナルト	15	9	60	1	エーテル宇宙に、巨大な波の渦をおこす呪文
056	ライトニングボルト	20	12	60	1	元素から電子エネルギーをとりだす呪文
057	炎弾	30	18	60	1	宇宙空間のエーテルを反応させ熱エネルギーを発生させる
058	メテオ	50	25	50	1	流星やアステロイドをつくりだす強力な呪文
059	暗黒召喚陣	70	28	40	1	超小型マイクロブラックホールを出現させる
060	バイ	200	40	20	1	時空をゆがめる最大級の呪文

銀河連邦(オプション)

コード	名称	重量	効果
101	シールド	10	装甲が3ポイントよくなる
102	ロードランナー	5	機動性が10%ほどアップする
103	センサーシステム	10	回避性能がおよそ20%アップする
104	オートリペア	5	ダメージをすぐに一定率だけ自動修復する

シリウス同盟(オプション)

コード	名称	エネルギー減少量	効果
151	メンタルバリアー	5	シールドが2ポイントよくなる
152	ギャロップ	10	機動性が20%ほどアップする
153	マインドセンサー	5	回避性能がおよそ10%アップする
154	ナチュラルフィクサー	10	ダメージをすぐに自動修復する

A・アーマー部隊の編成

各艦隊では搭載したA・アーマーを、その任務別に次のような4つの部隊に編成している。君のキャラクターもこのどれかを選んでほしい。この編成は、銀河連邦もシリウス同盟も同じ。

- ❶制宙部隊　攻撃隊。敵のA・アーマーをたたき、制宙権を確保する
- ❷対艦部隊　攻撃隊。敵の艦隊を攻撃する
- ❸遊撃部隊　攻撃隊。ただし出会った敵ならどれとでも戦う
- ❹防宙部隊　護衛部隊。ただし敵の攻撃を受けなかったときは、遊撃部隊として出撃する

事前のトレーニング

どのペアも出撃前に、合計で100ポイントの特別トレーニングを受けられる。4つの項目は、それぞれ最低10ポイントは履修すること。

- **移動**　宇宙空間での移動が早くなる
- **索敵**　敵を早くから発見できる
- **戦闘**　戦闘のときに有利になる
- **回避**　敵の回避や戦闘からの離脱がしやすくなる

戦場での行動選択

君のキャラクターが、戦場で選択できる行動は、移動、対アーマー戦闘、対艦攻撃、戦場からの離脱の4種類。それぞれひとつを番号で選ぶこと。

移動

- ❶高速移動　奇襲が起こりやすい
- ❷警戒移動　通常の移動
- ❸索敵移動　奇襲が起こりにくい

対アーマー戦闘

- ❶一撃離脱　最初の攻撃のあとは離脱する
- ❷格闘戦　何度も戦闘を行う
- ❸回避　できるだけ戦闘を行わない

対艦攻撃

- ❶一撃離脱　一度の攻撃で離脱する
- ❷連続攻撃　効果のある兵器があれば攻撃を続ける
- ❸回避　対艦攻撃はしない

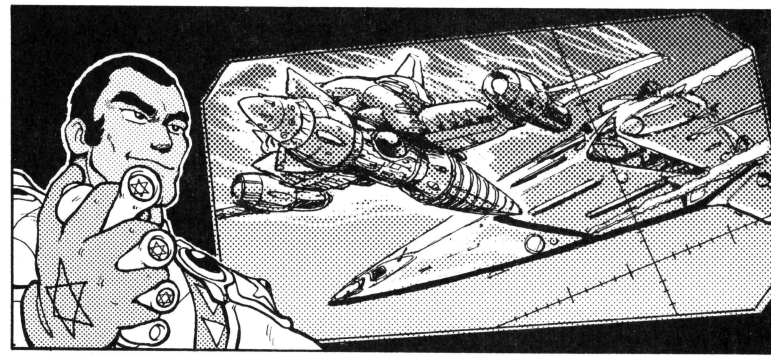
戦場からの離脱

- ❶ダメージが50%を越えたら離脱
- ❷ダメージが75%を越えたら離脱
- ❸戦果をあげ、ダメージが50%を越えたら離脱
- ❹戦果をあげ、ダメージが75%を越えたら離脱
- ❺兵器を使いつくしたら離脱

今回の作戦！

決戦！ 七色星団!!

レッドスカーフ作戦



ラグーン15星域会戦から数カ月後。シリウス同盟の首都「真・地球」にひとりの英雄が凱旋した。英雄の名はドルメ。辺境で宇宙海賊を相手に数えきれない武勲を挙げてきた偉大な司令官が、またしても新たな勝利を手にして帰還したのである。同盟賢員会のメンバーはロ々に彼の栄誉をたたえた。だがこの翌日、思いもよらぬ事件が起こったのである。

「ドルメ司令、5艦隊を率いてシリウス星系を離脱」この報にはさしもの賢員会も度胆を抜かれた。むろんドルメ司令は無許可で出撃したのである。引き止めようにも通信は封鎖され、他の司令とは連絡がとれない状態であった。賢員会員たちは司令の行動にただ困惑と疑惑を深めなりゆきを見守るのみであった。

一方、銀河連邦がその事件を知るにいたったのはその4日後。しかも驚くべきことにその情報はシリウス同盟艦隊から直接送信されてきたのである。

「ひさしぶりだな、連邦の諸君」この第一声から始まった挑戦状の内容はじつに不敵なものであった。

「私は銀河連邦方面作戦司令長官、ドルメだ。貴君らに七色星団にて艦隊戦力の決戦を申し入れる。日時は1週間後、われわれは力のすべてをもってして貴君らの艦隊を打ち砕く覚悟だ。連邦艦隊、並びにトップ部隊の善戦を期待する」

銀河連邦司令部に戦慄が走った。シリウスきっての英雄が真っ向から決戦をいどんできたのである。この通信をバーナード星域で演習中の連邦艦隊でまっ先に受け取ったのは第一艦隊司令官ダイ・ヤーギ。しばらくの沈黙の後、彼が銀河連邦本部に通告したひとことが、事実上、連邦軍上層部の迷いを断ち切ることとなった。

「辺境の英雄に伝えてください。われわれは宇宙海賊とはちがうってね」

七色星団、正式名「七色混成発光星域」。大気組成や地質の差によって、各惑星がそれぞれ独自のあざやかな色に輝く惑星集団だ。ところどころにガス状の暗黒圏が存在し、そのためマシーン兵器を中心とした索敵攻撃が展開されることはまず必須といえるだろう。

諜報部の情報ではドルメ将軍は星団の各域に新兵器の「デラスー機雷」を設置(その正確な配置ポイントは不明)。よって銀河連邦としては艦隊を分散し、それぞれ別のルートから星団中央をめざすことが決定された。作戦名はレッドスカーフ。

各艦長の命により勝利を誓う水杯が戦士たちの手にくばられた。互いの決意を胸に秘め、両艦隊の距離は確実に近づきつつある……。

次回の作戦マップ

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2			①							
3										
4								④		
5				②		③				
6							⑤			
7										
8		⑥								
9									⑦	
10										

結果発表に関するアンケート

現在のトップのシステムでは、エースないしは準エースに入らなければ、個々のペアがどうなったか、得点を何点とったかなどはわかりません。作戦での各艦隊の結果は、ひとりひとりの参加者の行動の結果であり、自分の参加した艦隊の結果を自分の結果として考えてもらいたいのです。とはいえ、帰還したかどうかもわからないのでは、不満がでるのも無理ありません。

ひとつの手段としては、有料で希望者のみに簡単な結果（獲得ポイント、撃墜A・アーマー数、艦船攻撃回数、帰還）を郵便でお知らせするというのがあります。試算によれば、郵送料込みで1回200円ていどで、数回分をまとめて申し込んでおくという形が考えられます。これは希望者のみで、参加するだけはいままでどおり無料です。この料金が高いと思うかどうか、実施されれば申し込むか、実施したほうがいいかなど、これに関してトップ作戦企画室までお手紙ください。今回はアンケートのみです。注意してください。

マップ：①ヒス②ゲットー③バーガー④クロイツ⑤ハイデルン⑥タラン⑦ゲール

銀河連邦

名　称	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	
ルクシオン級戦艦	60	10	60	現存する艦のなかでは最強。ダメージ許容量120
マックスウェル級巡洋艦	30	10	25	対艦隊戦で戦艦を補助する。ダメージ許容量70
ホーキング級駆逐艦	15	15	15	主力艦の護衛が任務の艦。ダメージ許容量35
メリエス級空母	10	15	30	A・アーマー部隊の母艦。ダメージ許容量100
キニスン級偵察艇	5	1	3	遠距離偵察を行う小型艇。ダメージ許容量10

シリウス同盟

名　称	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	
ニルヴァーナ級戦艦	50	15	80	強力な装甲を誇る主力艦。ダメージ許容量100
ラーマ級巡洋艦	20	15	40	防御力重視の大型巡洋艦。ダメージ許容量60
サラハ級駆逐艦	10	20	20	対アーマー戦闘の得意な艦。ダメージ許容量30
シヴァ級空母	5	20	50	A・アーマー部隊の母艦。ダメージ許容量80
ハヌマーン級偵察艇	1	5	5	数が多いほど索敵能力があがる。ダメージ許容量10
シャンバラ級方陣艦	1	1	20	魔法陣攻撃を行なう小型艇のグループ。ダメージ許容量20

※艦艇のパラメータは、A・アーマーとは別の基準のものです

銀河連盟

		戦	巡	駆	空	偵
❶連邦第一艦隊 司令官 ダイ・ヤーギ	連邦の主力艦隊。国防宇宙軍直属のため、装備はかなり強力である。七色星団の左上方より突入。ヒスを通過後、星団の中央へ進軍する予定である。	5	5	7	2	6
❷連邦第二艦隊 司令官 レア・フェルナンデス	第一艦隊と並ぶ正規艦隊の主力。今回もかなり激しい戦いを余儀なくされるだろう。星団下方から第二遊撃艦隊とともに進軍。一挙に中央4惑星をめざす。	4	3	7	3	9
❸第一遊撃艦隊 司令官 タカナシ・ミノル	高速偵察艦隊を強化した機動部隊。対艦攻撃力が弱いのが難点である。惑星ゲールの方面から星団に突入。ゲットー、バーガーの両惑星付近にひそむ敵をたたく。	2	9	10	3	9
❹第二遊撃艦隊 司令官 ユン・カンカン	もとは太陽系近辺の星系連合の艦隊。前回の作戦での働きが認められ、今回から司令部直属で動くことになった。序盤戦では第二艦隊と合同作戦をとり、その後は戦局に応じて自由に行動する。	1	4	11	4	10
❺偵察護衛艦隊 司令官 ササキ・シロウ	艦隊数や不足をおぎなうために編成された、支援専用の艦隊。戦艦がようやく加わり、より幅の広い戦略を行うことが可能となった。星団の右下より突入、他の艦隊を支援するのが今回の任務である。	1	2	13	5	12

シリウス同盟

		戦	巡	駆	空	偵	方
❻サラスヴァディ艦隊 司令官 ドルメ・ドーン	シリウス同盟軍の主力艦隊。ユーガイム提督負傷により、今回はドルメ将軍が指揮をとることとなる。星団の中央の4惑星のどこかで連邦艦隊がくるのを待ち構えている。	4	4	9	1	8	6
❼ラクシュミー艦隊 司令官 エロヒ・ガース	改編により方陣艦が減ったが、代わりに巡洋艦を増強。シリウス同盟では最強の火力を誇る艦隊である。七色星団の中央の4惑星に隠れ、迎撃態勢をととのえている。	4	7	8	1	9	2
❽パールヴァティ艦隊 司令官 リル・リル	ラグーン15星域会戦での成果が認められ、全体的に増強された艦隊である。機動力を駆使した戦術を生かして七色星団でも戦う予定。中央4惑星のどれかに潜んでいる。	2	4	8	4	10	2
❾独立機動艦隊 司令官 スエゼン	シリウス軍の高速機動部隊。偵察艇と方陣艦の増強により、高速艦隊としてのイメージがより濃くなった。七色星団内を偵察をかねて移動。敵艦隊を発見しだい戦闘に入る。	1	5	11	4	17	9
❿魔龍方陣艦隊 司令官 ゾール・テラス	A・アーマーと方陣艦を中心として攻撃作戦を組む艦隊。独立機動部隊と同様に自由に作戦を展開。敵をかく乱するのが目的である。	0	2	6	3	10	16

◀応募用紙の書き方と記入例▶

銀河連邦とシリウス同盟の戦いを決するのはキミのキャラクターだ！　参加するには、応募用紙に必要なことを書きこんで送るだけ。応募用紙は切り取ったものでも、コピーでも可。ただし、必ずこの下にある応募券（コピー不可）を用紙の右上に貼ること。

まずキミの名前（ペンネームを使うときも本名も書いておく）、年齢、住所を記入してください。認識コードとキャラクターコードを持っている人は書きこんでください。

銀河連邦とシリウス同盟のどちらに参加するかを決めて丸をし、どの艦隊に所属するか決めたら、その番号と艦隊名を記入してください。

ゲームに参加するキャラクターはパイロットとナビゲーターのペアです。まずは名前を決め、能力を決定します。能力はポイントの自由配分で、判断力・知識・生命力の3項目は最低3ポイントで、3つの合計は30ポイント。ガッツ・ルックス・ラックの3項目も、最低3ポイントで、3つの合計は30ポイント。ただし、ボーナスを持っている人はより多く使えます。キャラの特徴・性格や性別を、イラスト化の参考に文章やイラストで書いておいてください。

それから、ペアの乗る搭乗A・アーマーを決め、その番号とともに記入してください。エース専用機はエースしか使えないので、注意すること。持っていく搭載武器とオプションを選択して、そのコードや名称、重量／エネルギー、武器の数（オプションは同じものはひとつだけしか取り付けられません）を記入したら、その合計を計算してください。そのときその合計が搭載量（シリウスはサイコポッド）を越えてはいけません。

つぎに、参加部隊を選んでその番号と部隊名を書いてください。トレーニングの4項目には、最低10ポイント、合計で100ポイントの数字を入れてください。エースはより多くのポイントを使えます。作戦の各項目は、173ページの表を見て番号を入れてください。

応募用紙の宛て先は、
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部『トップをねらえ！ NeXT GENERATION』応募係

今回の締め切りは**1月18日**の消印まで有効です。なお、応募した後には訂正はききません。注意してください。

どちらに参加するか？（○をする）	銀河連邦　シリウス同盟	所属艦隊	③	第一遊撃艦隊

	パイロット	ナビゲーター
名　前	ササキ ススム	アラカワ ナオミ

	パイロット	ナビゲーター
判断力	15	5
知　識	6	17
生命力	9	8
ガッツ	20	10
ルックス	5	10
ラック	5	10

キャラクターの特徴・性格

ササキ――直情型、ほれやすい
アラカワ――バクチ好き、躁ウツ質

※イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー	G-2	GR-2S

搭載武器&オプション

コード	名　称	重量/エネルギー	数　量	合　計
001	ザップガン	7	2	14
003	バスターソード	15	1	15
005	スーパーキャルフォルニウムミサイル	10	5	50
101	シールド	10	1	10
103	センサーシステム	10	1	10

参加部隊	①	制宙部隊	総合計	99

トレーニング

移　動	索　敵	戦　闘	回　避
30	15	25	30

作　戦

移　動	対アーマー戦闘	対艦攻撃	戦場からの離脱
①	②	③	①

パソコン版ロボクラッシュ！

ロボクラッシュ開始当初からあった、パソコンゲーム化してほしいという声にこたえ、パソコンゲーム版ロボクラッシュが製作進行中だ！

製作するソフトハウスは、シミュレーションゲームの雄、システムソフト。パソコン向きにアレンジしているものの、誌上版のエッセンスは生きている。熱心なロボクラッシュファンにも十分満足できるものになりそうだ。

発売は春ごろ。まずはMSX2から。詳細については次号以降を待て！

イラスト／中沢数宜

トップをねらえ
❷
応　募　券

トップをねらえ！ NeXT GENERATION応募用紙

応募券を貼ってください

名　前	年齢	住　所	この欄には何も書かないでください

認識コード		キャラクターコード	

どちらに参加するか？（○をする）	銀河連邦　　シリウス同盟	所属艦隊	

	パイロット	ナビゲーター
名　前		

	パイロット	ナビゲーター
判断力		
知　識		
生命力		
ガッツ		
ルックス		
ラック		

キャラクターの特徴・性格

※イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー		

搭載武器&オプション

コード	名　称	重量/エネルギー	数　量	合　計

参加部隊			総　合　計	

トレーニング

移　動	索　敵	戦　闘	回　避

作　戦

移　動	対アーマー戦闘	対艦攻撃	戦場からの離脱

しょの10

シミュレーションゲーム宝船

SIMULATION GAME TAKARA-BUNE

ばとこおの御言葉

うっふっふ“ばとこお”でげすよ。こんなノリで登場するのが少年のころからの夢だったのだ。ところで“ばとこお”ってなんだ？満州族の族長の名前か（それはヌルハチ！）。

SLG REVIEW

斬[ZAN]-陽炎の時代-

さて、と。今月は『斬～陽炎の時代』を取り上げる……取り上げてやろう、と思ったのだが他にもっともっといいたいことが出てきたのだ。だいたい人が原稿を書いているというのに、議論をふっかけてくるDr.四谷が悪いのである。す、すまん！　四谷博士に代わっておわび申し上げる……(←このためにつくった汗マークである）なんだったら、秋葉原を強制労働でシベリアに送ってもよい。とにかくすまん……。

ということで、最近とくに思うことだが、日本の戦国時代というテーマはゲームをつくる上でもっとも魅力的な題材のひとつといえる。歴史上、戦国時代といわれる時代は、島国という特殊な環境で、群雄割拠の名にふさわしく、いたるところで弱肉強食のバトルロイヤルが展開されていた。初めのうちはせいぜいが隣の地域の豪族との小競合いだったものが、整理されて国同士の戦いに発展していった。こうなると、各勢力の最終目的は次第に明確なものとなってくる。すなわち「天下統一」ということである。初期の騒然たる群雄割拠から、終盤の天下争奪まで――じつにすっきりした筋書きができあがる。

日本の戦国時代を扱ったＳＬＧというのは、もはやひとつのジャンルとして定着した感がある。たいていのＲＰＧにエルフやドワーフが登場し、「主人公のレベルアップ」がつきものであるように、戦国ＳＬＧには、大名や武将は必須の要素。また、基本となるシステムは「領土拡大→天下統一」である。ただしこのジャンルでは光栄の歴史シリーズが強力な地盤を固めて、しばらくの間は戦国ＳＬＧは同社の専売特許となっていた感があった。以前、いくつかのソフトハウスを取材したおりによく耳にした言葉というのが、「我が社は（光栄のＳＬＧとは）ちがったコンセプトのＳＬＧを開発していきたい」ということだった。当然のことのように思えるが、各社、光栄を意識すること相当のものがあった。つまり、光栄と同じ土俵に立った場合、光栄の戦国ものと同じくらい（あるいはそれ以上に）ヒットするかどうか、目算がたた

盛本画伯のお笑い玉手箱

今月のお題 斬

ある日の秋葉と四谷のお遊び――
秋「パルメ！」四「……ザン」
秋「パルチ！」四「……ザン」
秋「大雪（だいせつ）」四「山（ざん）」
秋「１＋２は！」四「ざん！」
秋「ばーか」

業務連絡

SLG宝船でおたよりが掲載された方に、宝船特製テレカを発送しました（ただし、何回載ってもー枚だけよ）。該当者でまだテレカが届いてない方がいましたら、コンプティーク編集部SLG宝船係まで、住所、氏名（ペンネームで掲載の場合、ペンネームも）、電話番号、何月号の何ページに掲載されているか、をハガキに書いて送ってください。

なかったのだと思う。（光栄という）強敵がいる戦国ものは避けて他のテーマを掘り起こしていきたい――いささか意地の悪い見方とは思うが、そう受け取れたのだから仕方がない。

領土拡大、天下統一は戦国SLGのエッセンス

まあ、要するにそれだけ光栄の影響力が強いジャンルであるということだ。他のジャンル、たとえば日本ファルコムなどはアクションＲＰＧでかなりの実績を持っているが、必ずしも断トツというわけではない。ひとくちにＲＰＧといっても題材にバラエティがあり、懐（ふところ）が深い。それだけ各社各様のゲームが開発できるということだろう。これに対して戦国ものは時代やキャラクターが限られてくる上に、ゲームをプレイする上での目標はひとつ。天下を統一すること。これが戦国ＳＬＧの至上命題なのである。私の個人的な趣味でいえば、たとえばマイクロプローズの『パイレーツ』のように、ほどほど暴れ回ったら引退して京都で商人でもして余生を過ごそうなどという人生ゲームノリの戦国ＳＬＧがあってもいいと思うが、限られた環境で、限られた教育を受けたプレイヤーにとっては、しょせんはマイナーテーマである。あの（怒濤（どとう）のような）日本全国統一システムの前には、あらがうすべもない。また、あらがったところで「領土を拡大し、天下を統一する」以上にプレーヤーを満足させる（達成感を味あわせる）テーマを見つけることは難しいだろう。

とはいえ、別に「国を増やし天下を統一する」というコンセプトは光栄オリジナルのものではない。ボードゲームでは比較的当然とされていたコンセプトなのである。ボードゲームをプレイした人にはあの独特の感覚がわかると思う。部屋いっぱいに広げたゲームマップ上に、自分の領土が拡大していくのを見るのは、（いまにして思えば）得もいえぬ快感があった。その快感をパソコン上でもっとも効果的に演出して見せたのが『信長の野望』など光栄の一連のゲームということだ。要はその快感をプレイヤーに伝達できるシステムであればよい、ということである。

さて、去年から今年にかけて、システムソフトの『天下統一』を初め、いくつかの戦国シミュレーションが相次いで発売されている。それまで状況を分析していた各社が「これなら行ける！」と一斉に戦国時代ものへのアプローチを始めたような感がある。『天下統一』のゲームデザインは「戦国大名」など数々のボード版ＳＬＧを手がけた黒田幸弘さんだから、より「戦国ＳＬＧのエッセンス」を意識したゲームに仕上がっているし、また、ウルフ・チームの『斬～陽炎の時代』は「映画やアニメを見るように戦国ＳＬＧをプレイしてほしい」という同社らしいビジュアル・グラフィックに気を配った作品となっている。というわけで、最後に「いま戦国ＳＬＧがおもしろい」。（七星剣）

エンドレスクイズ

“ばとこおの御言葉”を逆に読むと!?

“ばとこおのおことば”を逆に読むと、そうやっぱり“ばとこおのおことば”になる。こーゆーのを回文というのだよ。けっして“まおとこ”の誤植ではないからな。

さて、このエンドレスクイズ、一時は滅亡の危機にさらされていたのだが、最近はウジャウジャとハガキが来る状況。私たちウィーン少年合唱団……じゃなくて、宝船スタッフ一同感激にうちふるえている。が、いまだ「当たりハガキ」が来ない！　来ないのだ!!

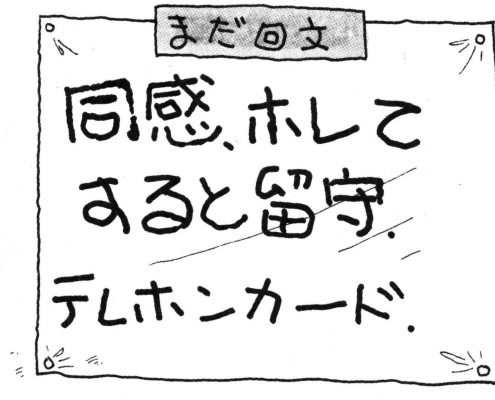
ま、そんなこんなで“なんちゃってオジサン”改め“ばとこお”の正体はダレか？　だんだん偉そうな名前じゃなくなってくるので、やや心苦しいが、どんどん正体あばきのハガキを送るよろし。

ポコペン！

あなたが選ぶSLG TOP10!

こんにちは、卒業まぢかの九段南です。今月は光栄歴史シリーズの中にあって比較的冷遇されている（!?）といわれる『水滸伝』に1票を投じてくれたおハガキを紹介します。まず東京都の西村クンは「どうして宝船では『水滸伝』をとりあげてくれないんだ。『信長の野望・戦国群雄伝』ばっかりとりあげて『水滸伝』を無視するのはケチだ。人種差別あるよ！」だって。過激なご意見ありがと。同時発売されたせいもあるけど、確かにこれまで『水滸伝』ってどうしても『信長…』の陰に隠れていたみたい。でも安心して。キミの仲間はけっこう多いんだから。同じような意見を持っているのは愛知県の小島美濃守。彼は『水滸伝』の不幸を嘆いて、「拙者だけは『水滸伝』、とことんまでやりつくす所存」なんて勇ましいこといってる。でも、そんな少年たちの努力（!?）の甲斐あって、今月は7位。いいセンいっているじゃないですか！　というわけで、このコーナー、単なる投票の場だけでなく、読者の意見もいろいろと紹介していきたいと思っているの。よろしくね！

1	信長の野望・戦国群雄伝 光栄
2	斬〜陽炎の時代〜 ウルフ・チーム
3	天下統一 システムソフト
4	銀河英雄伝説パワーアップキット ポーステック
5	ファースト・クィーン 呉ソフトウェア工房
6	大戦略Ⅲ システムソフト
7	水滸伝 光栄
8	太平洋の嵐 G・A・M
9	キャンペーン版大戦略Ⅱ システムソフト
10	シュバルツシルトⅡ 工画堂



SLG時評

ファミコン版SLGのコンセプトとは？

今月はやや趣を変えてファミコン版ＳＬＧについて話をしてみたい。皆さんの中にも、ファミコンを持っている人は多いはず。とにかく普及している。小学生から大人まで、幅の広いユーザーを相手にしなければならないところがファミコンの特徴その壱なのだ。

ということを踏まえた上で、いささか古い（！）ゲームで恐縮ながら『不如帰』なるファミコン版ＳＬＧについて——。このＳＬＧ、基本的には『信長の野望』以来の正統派戦国ＳＬＧ。マル勝（コンプの姉妹誌である）の編集者に勧められてプレイしてみたのだが、初めて画面を見て驚いた。データ情報が極めてシンプル、というよりほとんど表面に出ないのである。武将データはもとより国情報その他、かなりの部分が（ユーザーの目に触れない）システムの内部で処理されている。メイン画面は全国マップとコマンドのアイコン表示のみという簡潔さだ。パソコンゲームに慣れた目には初めのうちやや物足りなく思ったが、しだいにこのSLGの良さがわかるようになってきた。シンプルかつプレイアビリティ（遊びやすさ）が高い。細かなデータに気を遣わない分ゲームはスピーディに進む。

とくに武将データが隠されていることは、ファミコンユーザーにも賛否があることとは思うが、「さもありなん」。だいたい人間の能力を数値やランクで表示するというのは、ゲームをつくる・遊ぶための便宜である。また、おおかたのＳＬＧは程度の差こそあれ、プレイヤーがデータを操作して遊ぶタイプなので、ともすればそのことに気がつかない。が、こうまで反対の道を示されるとかえって新鮮である。

ファミコンは高解像度ディスプレイで情報が表示されるパソコンゲームに比べて、どうしても（画面あたりの情報量の点で）ハンデを背負う。その点『不如帰』のシステムは、決してパソコン版ＳＬＧに追随せず、ファミコン独自のアプローチを生かしたゲームづくりを成功させている。興味のある人は、ぜひさわってみてほしい。

SLG用語事典

今月は満を持して(!?)“ら”である。もうすぐ……もうすぐ終わる。地球は近い……。地球は近いぞっ！

ら

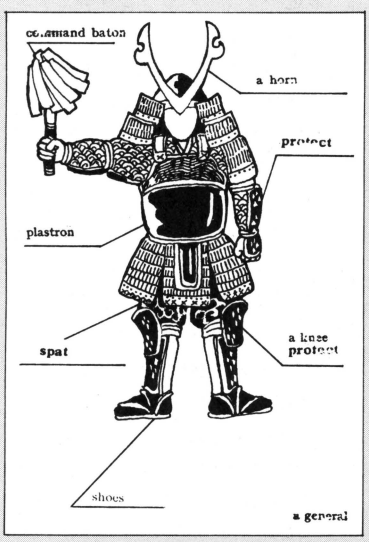
【ラテン気質】
およそＳＬＧとは無縁に見えるのがラテン気質である。深夜パソコン上にて遠く太平洋の攻防に思いを馳せる心境や、四畳半を埋め尽くす東部戦線の広大なボードマップを眼下に敵のドニエプル渡河に眉根を寄せる――おそらくそんな苦悩（!?）とも無縁であろう。政治将校がいくら突撃を強制しようとも、ラテン系ＳＬＧにとっては、蟷螂（とうろう）の斧に等しい。近年、とみに勢いを増しつつある「ラテン系ＳＬＧ」とは何者か？　筆者はつい先日、彼らのひとりに対面した。以下はその際の貴重な記録である。
筆者：ＳＬＧをプレイするようになったきっかけはなんだったの？
ラ系：原宿のホコ天でサンバを踊っていたら、両手に紙袋持った妙な２人連れに出会ってさあ。やつらいうんだ「ぼくたちと一緒に来ないか」ってさ。
筆：ふうん、で彼らの正体はＳＬＧプレイヤーであったと……。
ラ系：そうなんだ。そのあと、四畳半の下宿でどこかの地図を開いたかと思うと、紙でできた駒をザラッとその上にぶちまけたね。
筆：怖くなかった？
ラ系：ああ、少しね。オレはいま何をやってるんだ、そんな感じ。でも、根はいいヤツラで、しまいにはゲームもおもしろくなってきたし。
筆：で、しだいにＳＬＧにハマりこんだ、と。
ラ系：そうだなあ、でも不満もあるんだぜ。やたらルールが難しいんで、３回に１回は「ドワ～ッハッハ！」と怒鳴ってゲーム盤をひっくり返してやるんだ。まじめなヤツが多いんで「ああ、ボクの大ドイツ師団が……」なんて飛び散ったユニットをヒシと握りしめていたりね。仲間うちじゃオレ「大魔王」と呼ばれているのさ。
……げに恐ろしきはラテン系ＳＬＧである。ちなみに彼が尊敬するＳＬＧプレイヤーは秋葉原助手とのことである。
【ロシア】
ああ、この単語だけは思いだしたくなかった。なぜって、やたらに書くことがあるのだ。いまを去ること10年以上前、ワタシは東部戦線にて日夜ソ連親衛歩兵師団と激烈なる死闘を展開していたものである。パウル・カレルの「バルバロッサ作戦」はもとより続編「焦土作戦」を読みふけり、つねに心はロシアにあった。う～む、非行に走らなかったのが唯一の救い（!?）というべきか。ともあれ、友人と２人で東部戦線ものの古典的傑作「独ソ戦」などは何回となくプレイしていたものだ。が、このゲームは、とにかくドイツ軍が強いのである。したがって血気にはやる少年２人は、どちらも独軍をプレイしたがり、決闘寸前にまでいたることしばしばであった。でもさすが日本人である。不幸にもソ連軍を担当することになったとしても、独軍ノリからすぐさま性格をソ連政治将校ノリに切り換えることができた。政治将校ノリとは「フッフッフ、同志諸君、ファシストどもの崩壊は目前に迫っている。祖国のために突撃せよ！」といった具合。筆者はソ連を担当すること多く、ついにこのノリが板についてしまったのだ。歳月は流れ、コンプに出入りするようになったワタシは、秋葉原を筆頭に、酷寒のロシア戦線を生き残ってきたようなヤツラに出会った。……そう、ここはまさしくシベリアである。

SLG秘図書館

鋭い筆致で戦国武将を切る！

戦国時代を扱ったゲームの醍醐味のひとつが、「登場武将に思い入れできる」という点だろう。キャラクターの豊富さにおいて、この時代のシミュレーションに優るものはないといえる。とにかくメジャーからマイナーまで勢ぞろいする『天下統一』なんぞはさながら「世に戦国武将の種はつきまじ」。ヒイキ武将の能力に疑問があったりすると、抗議の投稿が舞いこむ騒ぎとあいなる。

さて、これから戦国ＳＬＧをプレイしようというキミのために今回は手軽に入手できる入門書を紹介しよう。「日本武将譚」（菊池寛著・文春文庫）は武将評（というジャンルがあるとすれば）の古典。大衆文学の草分けともいえる菊池寛の作だけに、とにかく読みやすい。並いる武将をバッタバッタと〝切る〟その切口には著者独特の視点がある。たとえば、黒田如水について著者はこう結んでいる。「……如水の意気、画策、行動は、宛然（えんぜん）太閤の小模型の観がある。境遇が、あべこべであったら、どちらが偉くなったかわからぬ」。いわゆる〝評論〟の口やかましさとはちがう、小説家の〝人間観察〟の目が生きている。おススメの本である。



READERS' SLG通信

ガゼをびいてしはっだ（カゼをひいてしまった）。ゴンブでガベをびいでるのばばだじびどりでがぶ（コンプでカゼをひいてるのは私ひとりである）。ブイ！（意味不明）

フッフッフッ、ころばぬ先の秋葉原じゃ。シンガポール攻略以来、Dr.四谷の勢いとみに衰え「秋は栄える四の字は枯れる」なんだもんね。ボクのつくった俗謡じゃ。みんなで歌ってほしいのだわさ。今月のおたよりは、なんといっても東京都の南クンに始まり南クンに終わる。わずかひと月足らずの間に、ぬわんと４通もの『信長の野望・戦国群雄伝』の体験記を送ってくれたのじゃ。しかも下記参照イラスト入りの豪華版。いったいこの人はいつ勉強するんかのう。……まあいい、ＳＬＧさえやってれば大学くらいは軽いものじゃ。かくいうボクは「戦国大名」をプレイして日本史の受験勉強のかわりにしたのじゃ（危険ですからマネしないでください：編）。フッフッフッ、南クンの健闘を讃えて、代官に推薦してやったわさ。そりと、ボクのテレカもオマケにあげちゃう！　次は、と。おお、常連小島美濃ではないの。ん、なになに、「私がいまもっとも野望を燃やしているもの、それは“秋葉原勲章”だ！」だとお!?　「いまさら“あれは冗談でえ”なんていおうものなら編集部に川崎Ｔ-4を突っこませてやる」だと!?　甘い！　まだまだ甘い！　もともと秋葉原勲章は中央軍集団崩壊後の数少ない東部戦線生き残りのエリートにのみ与えられる勲章だったのじゃ。秋葉原勲章をつけていると、ベルリンのカフェで代用コーヒーではない本物を飲めるというシロモノなのじゃ。フッフッフ、引き続き修行に励んでほしいものじゃ。んで、最後に長野県の大平クンのハガキ。キミの随想はしっかり哲学している。「私の部屋は寒い。その気になれば(!?)息も白くなる。ゲームをする時指一本あれば、たとえ手がかじかんでもプレイすることができるＳＬＧっていいなっと涙した……」。し、真理じゃ。というわけで、連合艦隊司令長官たるこの秋葉原を応援してほしい。んじゃ、合言葉は「命が惜しくば金を出せ」。

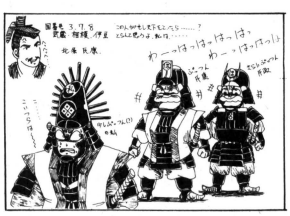
小イラスト大会

▲神奈川県・サスケ

▶京都府・井口たかじん

▶岩手県・さいとます太一

▶福岡県・佐藤重行



▲東京都・南航

九段南通信

最近ハマッているＳＬＧが『デュエル』。以前『ファースト・クィーン』に夢中になった時期があるけど、『デュエル』はそれ以上。「ごちゃキャラシステム」っていうのかしら、とにかくかわゆい。２頭身のキャラがチョコチョコ画面中走り回って、なかなか元気な(!?)ＳＬＧなのよね。それにしても、ＳＬＧ通信にはどうして『デュエル』のおたよりが来ないのかしら。秋ちゃん、98のゲームばかりやっているんで88ユーザーに見捨てられたのかなあ。ま、それはさておき一度連載の仕事やってみたいな。編集のＨさん、よろしくね！

おたよりのあて先：〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部ＳＬＧ宝船係

OTAKU CLUB

●岩崎啓眞
●ロバート・ウッドヘッド
●矢野　徹
●菊川涼音
●先江　進
●阿賀伸宏

Illustration : Hiraku Shinno

総合力の時代

文 岩崎啓眞（いわさきひろまさ／ゲームデザイナー・プログラマー）

世の中のゲームを評するにはさまざまな見方があって、それを言う人は多い。いわく、グラフィックがだいじだ、ゲームバランスだ……。

で、そんなゲーム評論のなかで人気のある考え方にこんなのがある。

「ゲームはアイディアである。○×のキャラクターで音楽がなくてもオリジナリティあふれるゲームは音楽とグラフィックだけのゲームより良いゲームである」

つまり、ゲームの最重要要素はアイディアであって、他のすべての要素を差し置いてでも、アイディアが良くなければ、もうダメというもの。この意見には、僕も1年前まで賛成していた。

「そうだ、そのとおりだ。グラフィックだけのゲームなど、何もおもしろくない。音楽だけのゲームなど、何もおもしろくない。アイディアがだいじだぜ!!」と思っていた。

ところが、この2年、実際にゲームを製作したことで、その考えが崩壊してしまったのだ。その変わってしまった考え方を御披露するのが、今回のこの文章の目的なのだね、これが。

さて、本論なのだが、抽象的な話をするのも面倒くさいので、具体的な例で話を進めることにしよう。

4900円払って、あるゲームを買ってきた（僕はファミコンとかＰＣエンジンの感覚で価格を決めています。そこのところはよろしく）。確かにアイディアはすばらしく、おもしろかった。だけど音楽はないし、キャラクターは○×だわというゲームだったら、はたしてそのゲームに対する評価はどうなるだろうか？　答は火を見るよりも明らか。クソゲーである。

逆にゲームはどうってことはないのだが、音楽とグラフィックはサイコーというゲームを4900円払って買った場合はどうだろう？

「うーん、どうでもいいゲームだけど、まあまあじゃない」が答になるのではなかろうか？　ここに「ゲームに対するユーザーの評価」というヤツの真実があると僕は信じている。

ユーザーは中古屋だろうが、ディスカウントだろうが、定価の30〜100%程度のお金は払うのだ。ヒジョーにシビアに考えれば、その払ったお金に対する対価として「ゲームのおもしろさ」を受け取るのだから、当然、ユーザーはそれだけの満足を求めている。そして、払った金とヒマに対して与えてくれた楽しみが少なければ、怒るのがアタリマエというものだ。つまり、4900円に対して、○×では話にもならないのだ。

これに対する反論もむろんあるだろうと思う。

「あのテトリスを見てみたまえ。あれはアナタの言うことに対する明快な反証ではないのか？」というセリフが出て来るのは見えている。

だが、やはりテトリスでも結果は変わらないのだ。98のＰＤＳでテトリスもどきがあるのだが、キャラクター・グラフィックだし音楽もない。それを4900円払って買ったのでは、腹が立つだけだ（少なくとも僕ならフザケルナと思うだろう）。ＰＤＳでタダ同然だから、腹が立たないだけ（決して、つくった人をけなしているわけではないということを、ここに釈明しておく。実際のところ、僕はそのテトリスもどきにボロボロにはまってしまった）。

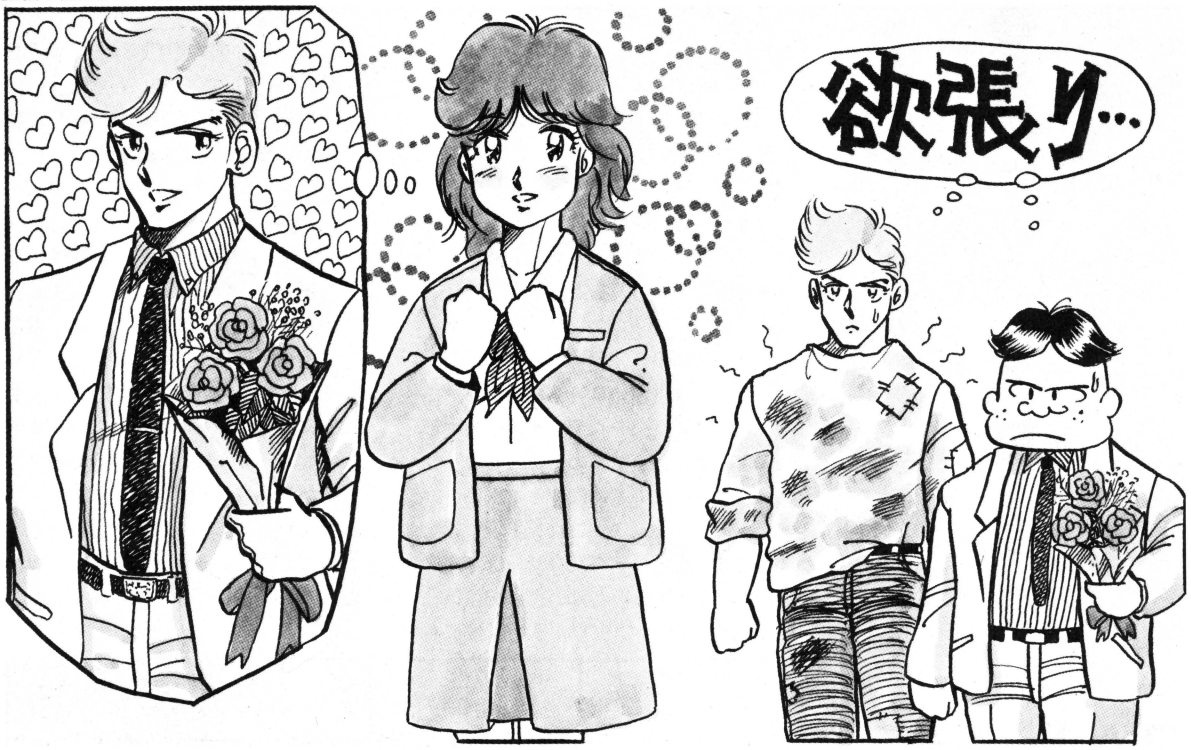
あのテトリスといえども、金を取って売るためには、対戦とか踊りとかロケットとか背景が変わるとか音楽がつくとかいった、それなりの演出が行われているのだ。

これで、僕の論点もハッキリしたし、納得できるだろう？　何!?　まだ納得できない？　ええい、まどろっこしいことを言うのは止めよう。例を変えて、ゲームがよく比較される映画で考えればわかる。

ふつう、映画っていうやつは映画館で1500〜2000円の間の料金を支払うことで見ることが出来る。さて、ここにふたつの映画があったとしようじゃないか。

「シナリオはあっと驚くできだけど、役者、カメラ、音楽、監督がタコな映

Illustration : Masato Hazawa



画」と「シナリオは陳腐の極致だけど、他はグッドな映画」。

どっちの映画がいいか？　結論は単純で、どっちもクソ映画だろう。つまり、1500円以上の金を払って見る映画じゃない。あえて見ろと言われれば「シナリオは陳腐の極致だけど、他はグッドな映画」を選ぶだろう。300円のレンタルなら許せるかも知れないが、1500円じゃ、やだってヤツだ。

ゲームの場合も、まさにそれと同じ状況なのだ。もはや、ゲームはアイディア・演出・音楽・グラフィックのすべての要素を総合して戦う、総合分野の代物なのであって、アイディアだけでなんとかなるようなモノではなくなってしまっているわけ。もうアイディアだけでなんとか出来る時代じゃないのだ。さまざまな要素すべてが、標準以上という基準をクリアして、初めて評価対象となりえる世界にすでに変わってしまっているのだ。

ここで、また話が急に映画にもどるのだが、これはやはり、ヒジョーに映画のたどってきた道に似ている。

最初はキャラクターが動くだけでおもしろかったのだが、それだけじゃ満足できなくなって、ストーリーがつき、トーキーになり、カラーになりという過程をたどってきたのだが、ゲームにもほぼ同様の過程が見えるのだ。

最初はＡＴＡＲＩのノーラン・ブッシュネルがつくった『ＰＯＮＧ』で十分な演出だったし、おもしろかったのだが、みんなの見る目が肥えるに従い、それでは満足できなくなって、『インベーダー』になり、『ドラクエ』になり、曲がつき、グラフィックが強化されといった過程をたどってきたわけ。

つまり、単純な技術（ただし当時としてみれば、最新技術）の応用から総合的な分野の集合物に向かって進んできたという過程がはっきり見える。

で、ここで考えてみれば、映画だって最初のうちはアイディア勝負であったにちがいないのだ。なぜならキャラクターが動くだけでおもしろいのだし、声もでなけりゃ、時間もせいぜい１、２分、長くて５分程度しかないのだ。どれだけおもしろい動きを撮れるかが勝負になるに決まっている。ところが、技術が進歩し、つくり手（と観客）が高度化するに従い、そのアイディアは「映画のなかで重要な一要素」に過ぎなくなったのだ。

これと同じことがゲームの世界で、ホンのここ１、２年の間に起こったのだと僕は考えている。

繰り返し言うが、ゲームはもはや、グラフィック・音楽・演出・アイディア・シナリオなどのさまざまな要素を総合して戦う分野になっているのであって、どれかひとつ飛び抜けた要素があればいいという時代はもう過ぎてしまっていると、僕は思っているのだ。というより、そのすべての要素が揃っていなければ、ユーザーが満足してくれる（もしくは評価してくれる）レベルに達していないと考えている。そして、そういうレベルに到達したゲームをつねにつくりたいなあと思っているのだ。

わたしの近況

『イースⅠ・Ⅱ』の開発が終了して、つぎに何をするかをボーッと考えながら、遊び暮らして過ごす毎日が続いている。ああ……休みというのはなんて幸せなんだと感じているのでありました。

LIVE FROM USA

ACT・1 コンピュータゲームの未来

文 ロバート・ウッドヘッド 訳 多摩 豊

“スタートレック・ネクストジェネレーション”には、まさにコンピュータゲームの未来像そのものが登場する。新しいエンタープライズ号には“ホロデッキ”という部屋がある。ここでは、ホログラフと力場発生器、そしてとてつもなく洗練されたコンピュータを使って、いかなる環境でもストーリーでも再現できるのである。ドアを通り抜け、シナリオ（たとえばシャーロック・ホームズ物のミステリー）を選ぶと、もうそこは霧深いロンドンの街角。私の知っているゲームデザイナーの中で、この“ホロデッキ”のゲームをつくりたいと思わないものはひとりもいない。ただ残念なことに、これを実現するためには、現在のテクノロジーはちょいと力不足である。とはいえ、50年後、100年後にどうなっているかは誰にも予言できない。少なくとも、これを実際に遊べる日を夢見て、体を鍛えておくのも悪いことではないだろう。私は“ホロデッキ”の初日には絶対行列に並んでいるつもりでいる。

ラリー・ニーブンとスティーブ・バーンズの「ドリーム・パーク」という小説では、“ホロデッキ”よりは劣るが、役者や実際の地形、そしてちょっとしたホログラフのトリックを利用した、ライブロールプレイング・ゲームを楽しむための環境が登場する。「ドリーム・パーク」に使われている技術は現在のテクノロジーの範疇の中にある。ただ、これを実現するにはかなりお金がかかるという問題はあるが……とはいえ、10年後か20年後には、これもさほど問題とはならなくなるだろう。なにしろ、「ドリーム・パーク」に登

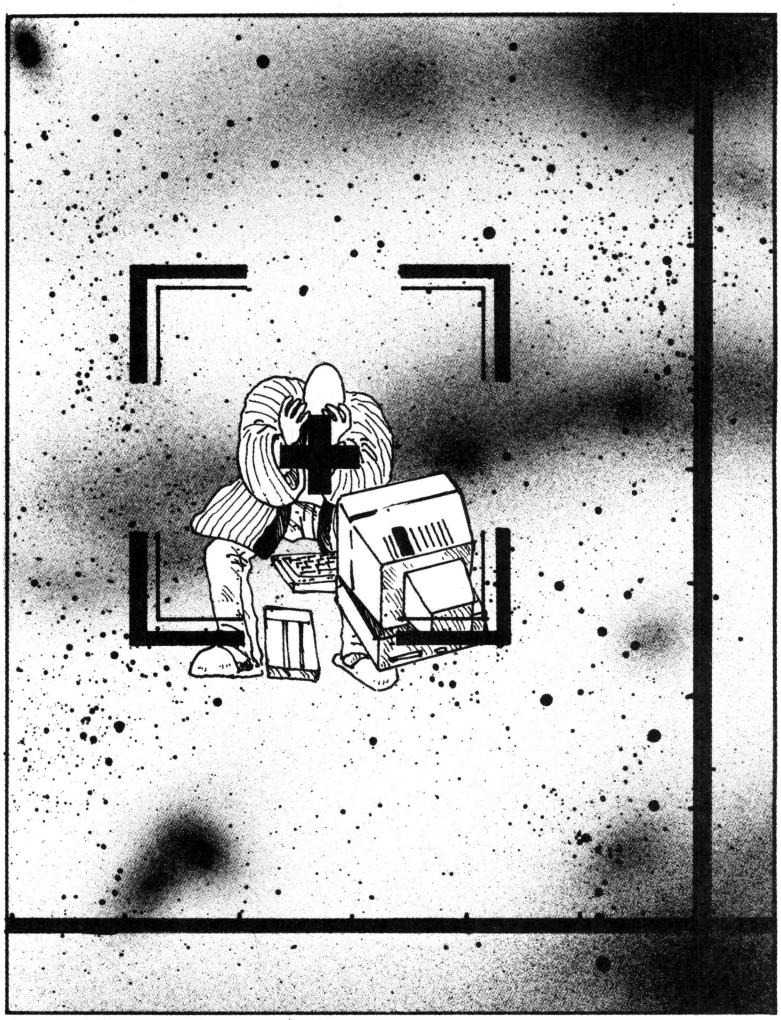


Illustration : Teruko Watanabe

場する“インターナショナル　ファンタジー　ゲーミング　ソサエティー”というグループは実在しており、実際にライブロールプレイング・ゲームの開発を行なっているのである。

今日でも、コンピュータゲームの未来像を暗示するさまざまなゲームが存在している。たとえば、マルチプレイヤーゲームやライブロールプレイング・ゲーム、そしてライブアクションゲームである。こういった新しい分野はここ数年の間に登場し、数年後にはかなりポピュラーな遊びとなっているにちがいない。

マルチプレイヤーゲームはすでに数年前から世の中に存在している。しかし、そのうちのほとんどは、ひとり用のゲームに比べるとかなり初歩的な代物であった。とはいえ、いつまでもそうだとは限らない。なんといっても、マルチプレイヤーゲームは愚かなコンピュータを対戦相手にするのではなく、プレイヤー同士が戦う（または協力する）遊びなのである。プレイヤー同士のインターアクションは、ひとり用ゲームとは比較にならないほどバラエティーに富んでいる。こういったゲームがあって、初めて本当のロールプレイも可能になる。

たとえば、GEnie（アメリカのパソコンネット）が提供している“エア・ウォーリアー”というゲームでは、ユーザーに特製の通信ソフトを供給して、完璧なフライトシミュレータを遊べるようにしている。プレイヤーはキーボードやジョイステックで飛行機を操縦し、自分のコンピュータのディスプレイに表示される３Ｄの画面からまわりの環境を眺める。通信ソフトはそのプレイヤーの位置と動きをGEnieに送信し、他のアメリカ中のプレイヤーの位置と動きに関する情報を受信する。プレイヤーは自分のまわりを飛び交う敵機をも見ることができるわけである。もちろん、その後を追い撃墜を試みることもできるし、他のプレイヤーと協力して、操縦や射撃手の役割を分担し、大規模な爆撃作戦で敵の飛行場を潰すこともできる。

私も現在マルチプレイヤーゲームの開発を行なっていて、その資金集めに奔走している。目標とするのは洗練されたマルチプレイヤーファンタジーロールプレイング・ゲーム環境。そこでは、プレイヤーの想像力の限界以外、なんらの制約も存在しないのである。

ライブロールプレイング・ゲームは、言ってみれば“ローテクノロジー版のホロデッキ”である。アメリカでは、もう６年ぐらい前からＳＦ大会などでライブロールプレイング・ゲームが遊ばれている。ゲームは金曜の夜から日曜の午後まで続けられ、20から100人のプレイヤーと２から６人のゲームマスターが参加する。プレイヤーにはそれぞれ、ゲームのルール、与えられるキャラクターの説明（目的、動機、そしてそのキャラクターが知っている情報など）、アイテムとキャラクターの能力を示すカード類などが入ったパッケージが渡される。その瞬間から、プレイヤーは週末の間じゅう与えられた役になりきり、動きまわり、取り引きを行ない、協力したり裏切ったり、誠実に振る舞ったり嘘つきを演じたり、目標を達成するために必要とされる(そして与えられたキャラクターらしい)すべての行動を行なうわけである。

私も何度もこういったゲームに参加し、さまざまなキャラクターを演じてきた。たとえばタイムトラベルをしてきた殺人鬼（このときは逮捕されてしまった）、アメリカ大統領ロナルド・レーガン（このときはオーストラリアを除く全世界を征服した。オーストラリアは異星人に売り払ってしまったのである）、タイタニック号に乗り込んだ考古学者（私は船を沈ませようとするミイラの呪いを防ぐことに成功した。しかし、船はドイツのスパイによって吹き飛ばされてしまった）、ドラゲリアン帝国の女王のチャンピオン（このときはとにかく戦闘ばかりだった）などである。

アメリカには、このライブロールプレイング・ゲームを行なう“ソサエティー　フォー　インターアクティブ　リタラチャー”というグループがある。ゲームが複雑になるにつれ、彼らはゲーム運営にどんどんコンピュータを利用するようになり、私もそのゲームデザインに参加している。たとえばいまつくっているゲームは“サイバースペース“を舞台とし、コンピュータのネットワークを使って、プレイヤー同士が直に会話を交わすのと同じようなことができるようにしているのである。

そしてライブアクションゲーム。これはプレイヤーが実際に体を使って遊ぶゲームにコンピュータの能力を利用しようというもので、もっともいい例はいまや東京でも遊べるようになったフォトンである。フォトンは５人から10人のプレイヤーが１チームとなり、赤外線を発射する銃を装備して特製の競技場の中で撃ち合いをするというゲームである。プレイヤーのヘルメットと腰のパックにはセンサーが付いており、撃たれるとその回数が記録される。そして、命中数と撃ち損じもすべてコンピュータに記録されるようになっている。

スモークとレーザー光線の効果、さらに相手側プレイヤーの挑戦、こういった環境は興奮を生み出す。もちろんこれはいい運動にもなる。少なくとも、コンピュータの前に座り込んでゲームばかりやっているプレイヤーにはこういった運動は必要だろう。

これから数年の間、いまあげたさまざまな分野はそれぞれが発展して行き、その結果として融合が始まるだろう。そしてある日、おそらくはわれわれが生きている間に、だれもが自宅に“ホロデッキ”を持てるようになるにちがいない。というわけで、今度はそこで会うことにしよう！

ロバート・ウッドヘッド

言わずと知れた『ウィザードリィ』シリーズのデザイナー、プログラマー。

ニューヨーク州イサカ在住。30歳。

エッセイの中でも触れているが、最近ではネットワークゲームやライブロールプレイング・ゲームに興味を持ち、その方面の仕事をしている。大変な読書家で、ＳＦやファンタジーの知識も豊富。テレビ、映画、アニメ(とくに日本のアニメ)などにも造詣が深い。

狂乱酒場 第16夜 ウイルス！ ウイルス!!

文 矢野 徹（やのてつ／作家・翻訳家）

シノプシス・ボード「志乃」

現在、つぎの荒筋が酒場に待機しており、志乃へのＵＰを待っています。最初の２本はすでに移しました。「二人王子」、「魔法の店」、「帰郷」、「歌の伝説」、「胡桃割り人形」「レスクィート作戦」などです。ディスクで送っていただいた横浜の富田さんの傑作「航宙海軍」もまず酒場にＵＰしましたが、題名は宇宙海軍に変えました。そのうち志乃に移します。

８ビット機で書かれた志乃用のシノプシスをディスクでぼくのうちに送られても、MS-DOSにこちらで変換するから大丈夫と書きました。

ところが、そのことを忘れて、ＰＣ88ＭＲを親類の子どもにあげてしまいました。すみません。

ですから、８ビット機で原稿を書かれたディスクを送ってこられた場合は、変換するまでにだいぶ時間がかかるものとご承知おきください。

ただし、JETターミナルのような98で読めるMS-DOSファイル形式のものや、ベーシックで書かれたものは、どんどんお送りください。できればどちらも５インチ・ディスクのほうを歓迎します。

杉並の竹田四季さんのN-88Basicによるものは98でも簡単に読めましたが、肝心の作品がシノプシスではありませんでした。

完成した小説のような文章ではなくて、荒筋の段階で検討し、それが良ければみんなで推敲していこうという試みが「志乃」なんです。

千字から二千字までで、荒筋をおもしろく書いてください。それが書けないような文章力では小説やゲームはつくれません。

毎月未完成のものをつぎつぎと送ってこられるよりは半年に一度でいいから、いいものを送ってください。

二千字使って小説と同じような書き方をし、このあとがおもしろくなるんですなどと書かれた方もありますが、唖然とするだけです。

新松で書かれる場合は、書き終わったときにファイルをBUNではなく、テキストを選択して終わらせてください。解らなければ、そのままでも結構ですが、こちらで手を加えなければいけないぶんだけ面倒です。

最初からMS-DOSのテキストファイル形式にしていただき、５インチのディスクがもっとも便利だということです。一太郎はそのままで結構です。JXWがそのままテキストファイルですから。

それから、あまり古くて傷ついており、ほこりだらけといったディスクを送ってこられるのはご遠慮ください。

ディスク・ドライブのヘッドが傷つくのではないかと心配になるようなものが中にあります。

原稿用紙に書かれたものは、読むのに時間がかかるものと思っていてください。傑作だったとしても、それをタイプし直してＵＰするのにも時間がかかりますから。

送り先は、〒186 東京都国立市北2丁目3の5　矢野　徹です。

送料不足のものは受け取りません。

さて、いつもの本文です。

物事の変化

天皇制や社会主義についてふれるせいか、若い方々から抗議の手紙をちょうだいすることが多い。なかには16、7歳の方から、戦前の生活や民心の状況がどうだったかについてのお教えをいただくことも多い。

先輩や先生に聞かされたり読んだりしたことをそのまま信じこんでおられるのだろう。そんな方のほとんどがなぜか左翼思想の信奉者だ。

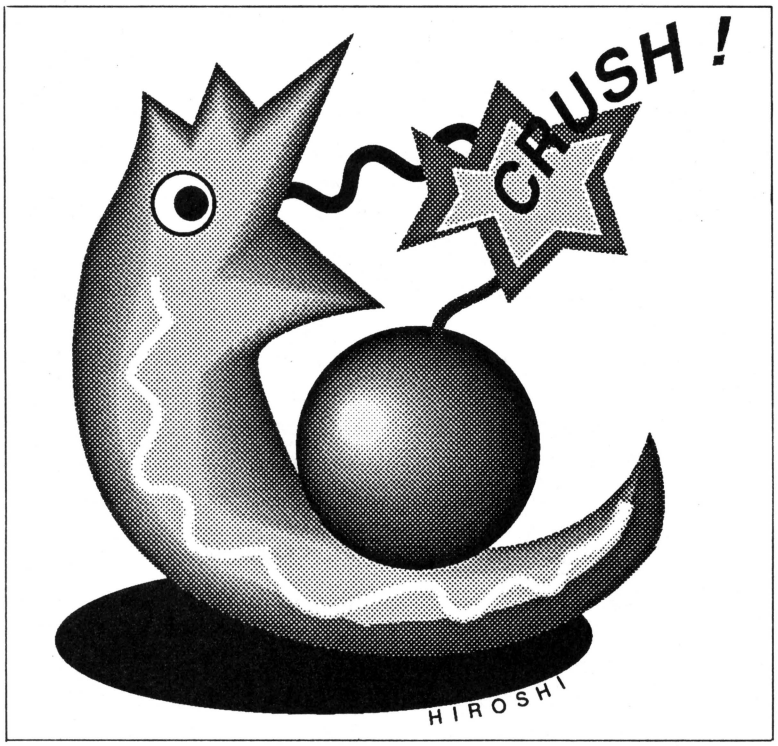
どのような思想や主義を信じるのもいい。若い純粋な心が、己の信じる方向に進むのは、まことに結構なことだ。だが、どのような思想も主義も、実際の物事を前にすると微妙に変化していく。その結果が、共産主義・社会主義国家の現在の姿となっている。

その原因は、資本主義がよくて社会

ぼくの近況

志乃の開店で少し忙しくなってきた。原稿の形でシノプシスを送ってこられる方が増えたからだ。でも、荒筋とかシノプシスとかいっても、わかっていただけない方が多い。どうしたもんだろう。

Illustration : Hiroshi Watanabe



主義が悪いということではなく、為政者がそういった考えをどのように政治に適用するか、してきたかだ。

そういった現実を、毎日のようにテレビや新聞、ラジオで、ぼくらは知っている。

ソ連も東独もポーランドも中国も、為政者たちがみな、いい国をつくろうと決心し励んでいたことはまちがいないのだろうが……。

ネットでの書き込み・ウイルス

コンプティークの書き込みから……「某所から借りてきたMAC用の80メガHDDに、あろうことかウイルスがてんこもりになっていました。

気がついたときには、このHDDを接続していたMAC 2の内蔵HDDは、ほぼ完全にウイルスに汚染され、それとデータのやりとりをしていた私のHDDのアプリケーションもやられてしまいました。幸い、ワクチンを持っていましたので、なんとか駆逐いたしましたが、まだ、しっくりきません。

ウイルスとワクチンとは、追いつ追われつのいたちごっこを続けているはずですから、私が持っているワクチンでは、検知できないウイルスが入っていたかも知れません。

ちかごろ、160メガだとか330メガだとかの大容量HDDが出現して、世の中便利になってきたと思っていましたが、一度ウイルスに侵されたら最後、その中のデータやアプリケーションを大掃除するのに費やす時間は、はかり知れないものがあるでしょう。

実際、時限爆弾型のウイルスでも入り込んでいたら、症状が出るまで気がつかないかも知れません」

もうそろそろ、98の世界でも、ウイルスに気をつけなければいけない時期になっているようだ。

ウイルスガード

でも、マッキントッシュのほうにはワクチンがあるからいいなあと思っていたら、アクレイム・ジャパンという会社が、「ウイルスガード」というウイルス予防用のディスクを近々のうちに売り出すらしい。

ただし、試作品を試させてもらったところ、ぼくのWXP辞書の単語削除のときに使う創文のシステム・ディスクとの相性が悪かった。

隠れファイルをつくるせいか、それがじゃまをするらしい。そういう欠点をアプリケーションの多くのものにあたって、ひとつひとつつぶしていかなければいけないのだろう。ひとつのソフトをつくるというのは、大変な苦労がかかるものだ。

ついでに見せていただいた同社がIBM用のチェスを移植したディスクは、目を見張るほどのすばらしい出来だった。チェスが立体的にできるのだ。

小平引退を宣言、東独自由出国を全面的に認める

毎日のように世界が変わっていく。東欧各国の政情は予断を許さなくなっている。ベルリンの壁が壊されるときの東西ベルリン市民の喜び方、興奮の有様は胸を打つものがあった。

そんな中で、日本国内では社会党が消費税は廃止するが、他の税を復活するといった、わけの解らんことをいっているし、海上自衛隊の潜水艦長は航海日誌（航泊日誌というんだって！）を改竄（かいざん）していたという記事が新聞に載っている。

右派、天皇制賛成論者、自衛隊賛成派の人間のほうが、そのニュースに腹を立てていることを、自衛隊の連中は知っているのだろうか？

子どものための環境

ある人と話していての言葉。

「子どものまわりには広っぱが必要なのに、家だらけの街、建物だらけの都会をつくっておいて、どうして子どもの態度を責められるんです？

それに、ちかごろの親の情けなさ、子どもと話をするより、株で儲けるほうが大切と思っているようなのが多いというじゃありませんか！

世界中そうなんでしょうが、確かに地球は滅亡しかけていますね。それを食い止める方法のひとつは、家庭にあるのになあ」

ほんと、情けないのは政治家だけじゃあないなあ。

文 菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT・22 ゾンビの幸せ

疑問

ある日突然、とんでもない疑問が頭の中に芽生えることがある。私はいったん疑問が芽生えると、四六時中それが気になる性格なので困ってしまうのだ。漫才に、「それ考えるとまた眠れなくなっちゃう」という名せりふがあるが、あの状態である。そんなとき私がまだ中学生以下だったら、「全国子供電話相談室」という強い味方があった。電話の向こうからはつねに名解答、ときどきは迷解答が告げられて、疑問はたちまち氷解。めでたしめでたしとなるのだが、なにせこちとら26になってしまったから、相談したくても年齢制限に引っ掛かって電話口でお払い箱だ。かといって大人向けの「テレフォン身の上相談」に電話しても、相手にしてもらえそうにない。あそこは基本的に、「妻の浮気」とか「夫のギャンブル好き」とか「子どもの不出来」を相談するところである。「ゾンビの幸せってなんですか？」なんてきいたら、その瞬間に電話を切られてしまうだろう。そう、「ゾンビの幸せ」こそが目下私を悩ませている疑問なのだ。はたして、この原稿を書き終わるまでに解答を見つけられるだろうか？

ゾンビ

その前にそもそも、ゾンビっていったいなんなんだろう。数あるゾンビ映画を見ていると、人がゾンビになるにはいろいろな原因があるようだ。たとえば宇宙からの怪光線によって死者が墓からよみがえるとか、はたまた未知の細菌によって死体がむっくりと起き上がるとか、その他原因不明でゾンビになるというのもある。考えてみると、まあこれがいちばん物騒だな。ゾンビ映画でいやなのは、ゾンビに嚙まれるとゾンビになる。すなわちゾンビは伝染するものとされていることだ。これでは吸血鬼と同じではないか。

映画のゾンビのもとになったオリジナルのゾンビは、西インド諸島の島国ハイチにあるが、これには伝染性はない。ブードゥー教の魔力によって生を得た死体である。死体が生き返るという恐ろしい話は他にも世界の各地にあって、日本にも白骨から人間をつくりだす反魂の術というのがある。反魂の術については、マンガ家の諸星大二郎氏が「死人帰り」（「妖怪ハンター」に収録）という作品に描いているが、これは傑作である。読んでいて本当に恐ろしい。夜トイレへ行くのが怖い人に推薦する。ゾンビのマンガというと、他には中山たろう氏の「内臓レディ」とか、あさりよしとお氏の「ゾンビの7人」とかあるが、こっちは全然怖くなくておおいに笑える。ストレスの溜まった人にお薦め。

ゾンビ製造法

ところで、実在のゾンビというのもなんだが、ゾンビ発祥の地ハイチではどうやってゾンビをつくるのだろうか。長い間その方法は秘密にされていたが、最近その秘術の一端が明らかにされた。それによると、これが〔ゾンビパウダー〕という粉薬を使うのだというから、驚いてしまう。この〔ゾンビパウダー〕にはさまざまなものが調合されているが、その中にフグが加えられている。フグの毒テトロドトキシン（トキシンは蛋白質を成分とする毒。舌をかまないように発音しよう）とゾンビの間にはなんらかの関係があるという人もいる。だから、もしフグに当たって死んだら、ゾンビになってしまうかもしれない。みんなもフグを食べるときはゾンビにならないように気をつけよう。ちなみに、昔からフグの毒にあたったら頭だけ出して土の中に埋めるとよいと言われているが（頭まで埋めたら即身成仏だ）、これはまったく効果がない。もっとも、私は貧乏でフグなんか食えないから、毒にあたる心配もゾンビになる心配もない。なんだか、われながら寂しい話だ。

ハイチのゾンビでさらにユニークなのは、ゾンビがもともと労働力としてこき使うためにつくりだされたものだということだ。ここが、世界にいろいろある他のゾンビ話と異なるところで、労働力としてゾンビをつくりだすのは

わたしの近況

今年のカレンダーは何がいいかと悩んでいたら、候補のひとつ、宮沢りえのカレンダーが売り切れてしまった。買ってから悩むべきだった。わしって馬鹿。

ハイチだけだ。ではゾンビにぴったりの職業とはなんだろう。日本ではいま過酷な環境で働くロボットを開発しているが、それならばいっそゾンビを雇ったほうがよい。放射線の降り注ぐ原子炉の清掃。放射能漏れを起こした原子力潜水艦の修理。超高圧下での深海サルベージ。真空の宇宙空間でのコロニー建設作業。ゾンビの職業はこれからもっともっと増えるだろう。労働力としてのゾンビの市場はこれから拡大の一途を続けるというのが私の考えだ。なにしろゾンビの製造単価は、産業用ロボットに較べるとケタちがいに安い。21世紀はゾンビの時代か？

幸福とは何だろう

ともあれ、ゾンビとは生きている死体。英語でいうとLIVING DEADであることには変わりない。この言葉はとんでもない論理矛盾を含んでいて、本来ならば生きているものは死体といわないし、死体ならば生きてはいないのだ。それを生きている死体と呼ぶところにゾンビの奥深さがあると私は思う。こういう矛盾に満ちた生き物？であるゾンビにはそれなりの矛盾に満ちた幸せがあるにちがいない!? というのが私の抱いた疑問だ。

ところで、人間の幸せっていったいなんだろう。よくＴＶのリポーターが「あなたは幸せですか？」と安直に質問しているが、真剣に考えてみるとそんな難しいこと簡単に答えられる訳がない。でも、たいていの人は安直なリポーターのへらへら笑顔につられて、ついつい安直に答えてしまうのだ。たとえば原宿を歩いているあんちゃんなら、「そうだなー、ガールフレンドもいるし、バイト先から給料もらったし、まあ幸せなんじゃないの」とぺらぺら答える。満員電車を待っているおとうさんなら、ちょっと言葉につまりながらも「え、まあー、その一幸せですよ」と答える。この「え」と「まあー」の間には本当は「ちくしょう給料が安いな」とか「伸一郎（息子の名前だ）の成績が悪いのは、やっぱりおれに似たのかなあ」というぼやきがあるし、「まあー」と「そのー」の「ー」には、「おれはしょせん係長どまりか」という複雑な思いがあるのだが、そこはグッとこらえているのだ。

しかし、あんちゃんもとうちゃんも忘れていることがひとつある。それは「生きているから幸せだよ」のひと言だ。人間はいつか必ず死ぬ。だから、生きているというだけで十分幸せなのだが、日ごろそのことを忘れている。それは死が怖いからだ。人間は、逃れられない怖いことは忘れようとするものだ。

ゾンビの幸せ

ところが、ゾンビは死なない。一度死んでいるから、死の恐怖とは無縁だ。その代わり喜びも悲しみも幾年月もないし、楽しみも苦しみもないし、試験もなんにもない。では、ゾンビの幸せとはなんだろうか。東京圏に一戸建てを持つことであろうか。それとも、ホタテの貝柱をわさび醤油で食することであろうか。いやいやそれは人間の幸せである。生きている死体にはそれなりの幸せがあるはずだ。

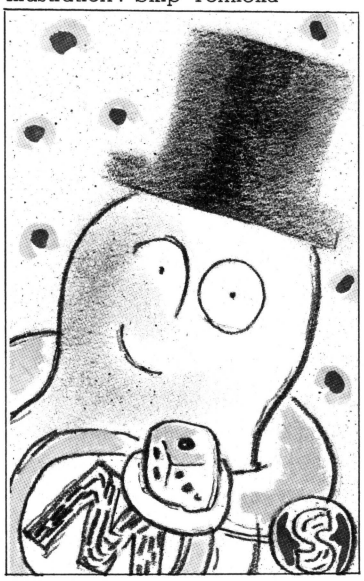
と、ここまで考えてきてピンときた。われわれ人間、あたしたち生物の幸せと正反対のところに、ゾンビの幸せがあるはずだ。そう、ゾンビの幸せとはずばり、「仲間を減らす」ことだ。「この地球からゾンビを一匹残らず消し去ってしまう」ことがゾンビの幸せなのである。生物に生存本能と繁殖欲があるように、ゾンビには自己抹殺本能と衰退欲があるのだ。人間が生きたい生きたいと激しく願うように、ゾンビは死にたい死にたいと願っているのだ。生物が繁殖を目指すように、ゾンビは衰退を目指す。人間は生きている姿が正しく本来のものであるように、死体は死ぬのが正しく本来の姿なのだ。死にたい死にたいとゾンビは渇望する。だが、ゾンビは簡単に死なない。とっても丈夫だ。ブードゥーの魔術師に操られているから自殺もできない。これではストレスも溜まるだろう。しまった、また疑問が出たぞ。ゾンビのストレス解消法ってなんだろう？

Illustration : Hiroshi Fuji

文 先江 進（さきえすすむ／不思議ライター）

先江進の不思議エッセイ
トリック・トリップ
ACT.22 超魔術Ⅲ 透視術

Illustration : Skip Tomioka



箱、袋、握った手、などの中に入っている品物を当ててしまう、見えないものが見えてしまうという、透視術のジャンルについて語ることにしよう。

もしキミがあまりお金をかけずに透視術をやってみたいというのなら、デパートの手品売場か玩具店に行って、「X線ダイス」とか「ダイスボックス」と呼ばれている手品を買ってみよう。500円ぐらいで買えるはずだ。値段が安いからといってたいしたことはない、という法則は手品の場合あてはまらない。これは透視マジックのほとんど最高傑作といってもいい。キミはひとつのダイスと、それがぴったり入る箱とフタを相手に渡し、後ろを向く。相手は好きな目を上にしてダイスを箱に入れ、フタをする。キミは箱を受け取って精神集中し、ぴたりダイスの上の目を当ててしまうのだ。

スパイ大作戦

ミスター・マリックの演技を見ていると、どうしても観客の中にサクラがいるのではないか、と思われることがある。たとえばの話、コインにタバコを突き刺すときに、客のひとりからコインを借りてやるのだが、ふつうのコインであんなことはできるわけがない、と決めつければ、当然あのコインを渡した人は、仕掛けのあるコインを渡したサクラだということになる。

透視術においてもサクラが使われることがある。いま、テーブルの上には色の異なる絹のハンカチが7，8とフタつきの箱がある。マリック風にバラなどを投げて、観客の中からひとりの客を選び、その客に1枚のハンカチを選んで箱の中に入れてフタをさせる。残りのハンカチはどこかに隠してもらう。演技者は前に向きなおり、箱の中のハンカチの色を当ててしまう。観客の中にサクラがひとりいて、なんらかの方法で演技者にサインを送るのだ、と種明かしをすれば、「なーんだ」という声も聞こえてきそうだが、けっこう使われているんだ、この程度の方法が。

電子的なサクラ

ブロックサインを送るというのはいかにもローテクなコミュニケーション方法であるが、さすが最近になってハイテクを駆使したマジックが登場してきている。エレクトロニクスを使ったマジックばかりを手がけるアンベルディという手品用具制作者は、耳の中に埋め込んだイヤフォーンに、無線でメッセージを送るというトランスミッターなるものを売り出している。

アンベルディのつくった透視術で驚異的なのが、やはりダイスの目を当てるマジックである。前述の500円で売っている「X線ダイス」のダイスには何も仕掛けはないけれど、何十万円もするアンベルディのマジックのダイスには、とんでもない仕掛けがほどこされているのだ。それぞれの面に異なる配置にある物体が埋め込まれていて、それを箱のフタの内側のセンサーが感知して、その面がいくつの目であるかを判断する。そしてその情報を無線で送信して、演技者の近くに置いてある別の品物の一部に埋め込まれている品物の表面を変化させて、演技者に伝えるのだ。

ハイテクがもっと進んでゆくとつぎのようなマジック道具もつくられるかもしれない。客が紙に好きなメッセージを書き、箱の中に入れる。その箱の底には非常に薄く埋め込まれたイメー

わたしの近況

PCエンジンの『ニュートピア』をプレイした。見かけこそ『ゼルダの伝説』に似ているが、似て非なるものなり。どうしてだろう。これは不思議、不思議、不思議。

ジリーダーが仕掛けられていて、紙に書かれている文字を読み取る。それを無線で送って……。

とまあこのように、ハイテクが進歩するとどんなことでもできてしまいそうだが、マジシャンは喜んでばかりいられない。どんなにすばらしいマジックを見せても、「きっとあれはハイテクでやっているんだ」といわれるようになったりして。

超絶・透視術

初めに紹介した「X線ダイス」の道具を、私が“ラブリーマジック”の中に解説した「握ったコイン」のマジックとドッキングさせると、とてつもない超不思議透視術を演じることができる。まずは同書よりコインを使ったやり方を引用しておこう。

「3枚のコインを使ってちょっとした実験をしてみよう。ちがうコインを手に握ったときに、握りこぶしの感じが微妙にちがってくるんだ」といって、キミはテーブル上に3枚のコインを左から10円玉、50円玉、100円玉の順に並べる。

ここでキミは体をまわして相手に背中を向ける。「好きな2枚のコインの位置を入れ替えてください。そしたらさらに好きな2枚を入れ替えて、それじゃ念のためもういちど入れ替えてもらおうか。こうすればもうどこにどのコインがあるかわからなくなったでしょう」といって、相手にそのようにさせる。合計3回の入れ替えをやらせるのだ。

「そしたら、いま真ん中にあるコインをボクの手に渡して」といって、背後に左手をさし出して、コインを受け取る。「そして残っているうちの右側のをキミの右手に、左側のを左手に握って、ボクに見えないようにして」といって、相手がそのようにしたら、キミは左手を背後に保ったまま、相手の方に向きなおる。

キミの左手が相手から見えなくなったら、キミは右手で相手の左握りこぶしに触れる。と同時にキミの左手のコインがなんであるかを認知する作業を行なう。

親指でコインの真ん中を押して、そこに穴を感じればそれは50円玉だ。50円ではなかった場合には、指先でコインの縁をなぞる。100円玉であれば“ギザ”があるし、10円玉ならなめらかなので判別できる。そのコインがなんであるかわかったら、そのコインをまた左手に握る。

相手の左手にあるコインは、キミの左手のコインよりつぎに低い金額のコインだ。たとえば、キミの握っているのが100円玉なら50円玉、50円玉なら10円玉、10円玉ならそれ以上低いのはないから100円玉だと判断する。

「うんわかったぞ。この手の中にあるのは○○円だ」といって、相手の左手を開けさせる。2枚のコインがわかっているのだから、当然相手が右手で握っているのもすぐわかる。相手の右手に触れて、やはり当ててから開けてもらう。「ということは、当然残っているのは○○円だね」といって、左手を前に出して開き、そのコインを見せればよい。

さて、「X線ダイス」を使った方法を紹介しよう。これを演じるにはこの道具を買うことが前提となる。手品売場に行ったことのない人は、この機会にぜひ行って見よう。「X線ダイス」では白いダイスを使っているが、それと同じぐらいの大きさで色のちがうのをあと2個購入する。赤と白と緑のダイスを使うとすれば、頭文字をとって、「ア・シ・ミ」という順を頭の中にたたきこんでおく。

3個のダイスを左から「ア・シ・ミ」の順でテーブルに並べ、キミは後ろを向く。あとはコインの場合と同じように好きな2個のダイスの位置を交換するのを3回相手にやらせ、真ん中にきたのを箱の中に入れてフタをしてから背後にさし出したキミの手にのせてもらう。残っている右のを相手の右手、左のを左手に握ってもらう。

ここで「X線ダイス」の方法によって、箱の中のダイスの色を見てしまう。そうすれば、あとは「ア・シ・ミ」の順で相手の手の中のダイスの色がわかるのだ。「X線ダイス」は販売商品なので種明かしできなくてゴメン。

最近マジック事情

いつの間にかマジックがブームになってしまった。日経流通新聞にマジックが流行していると報道されて以来、多くの新聞、雑誌、テレビなどで、マジック愛好家の紹介、手品売場の活況ぶりのニュースなど、はたまたラジオで手品売場担当者とのインタビューまで登場し、手品売場は昨年対比200%の盛況だとか。

私はこれがブームだとは思っていない。手品はもともと見るのも演ずるのもおもしろいものなのであって、そのおもしろさがようやく一般に知られたのだと思っている。もしキミがまだ手品商品という遊びのジャンルに接したことがないとしたら、一度手品用品売場に行くことを進める。私は偶然伊勢丹の手品用品売場の実演を見たがゆえに、マジックにのめり込んでしまったのだ。もちろん、「ラブリーマジック」でマジックに入門してくれてもいい。

話題騒然！
キミも超魔術が使える!!
『ラブリーマジック』絶賛発売中

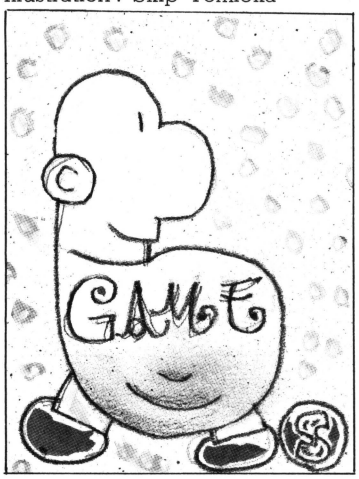
彼女の手の平をタバコの灰が通過する♡
彼女との二人の運命を占うと答はバッチリ♡
彼女の家の電話番号がわかってしまう♡
彼女へのプレゼントが紙の中から出てくる♡
彼女の手の中のコインをズバリ当てる♡
KADOKAWA BOOKS 定価／700円〔税込み〕

私もゲームで考えた ACT・22

いかにして私はゲームをつくるようになったか……

㈱工画堂　阿賀伸宏

Illustration : Skip Tomioka



ゲーム企画を生業にしてから、10年以上を数えてしまった。その間のなんと目まぐるしかったことか。自分が関与した分野だけでも下記のようになってしまう。

・盤ゲーム……人生ゲームに代表される、主に低年齢を対象としたファミリーゲーム。
・トイゲーム……おもちゃとゲームの中間的なもの。大小さまざまなものがある。
・カードゲーム……ＵＮＯや水道管、あとプロ野球カードなんてのもあった。
・知育ゲーム……幼児を対象とした教育物ゲーム。
・ＬＣＤゲーム……液晶板を使用したゲーム、現在の「ゲームボーイ」。
・ＦＬゲーム……ＦＬ管を使用したゲーム。液晶ゲームよりは大型だが、暗くてもはっきり見えるし、カラーできれい。

※ＬＣＤやＦＬに、発光ダイオードを使用したゲームを加えて、ＬＳＩゲームと呼んでいた。

そして、コンピュータソフト。どうやらゲームの激動期に遭遇していたらしい。矢継ぎ早に登場する新しいゲーム形態になかばあきれてしまっていた。そして、いまも油断なんかしていられない。

小さいころから、ゲームは僕の宝物だった。アウトドアでの同年代の友だちと張り合うアクティブなゲームも好きではあったが、大人の人や大きなお兄さんお姉さんと同じ位置に立って争えるインドアゲームには、早く大人になりたいと切望する子どもをとりこにしてしまう何かがあった。いろんなゲームで遊んだ。コピット、ダイヤモンド、野球盤（消える魔球なんか付いてなかったが）、コリント（自分で板に釘をたくさん打ち込んでつくった事もあった）、ツイスター、ジャラ、レーシングカー（車２台と八の字レールセットで１万円近かった）、将棋（本将棋では大人にかなう訳ないので、挟み将棋や回り将棋）、碁（当然五目並べ）、トランプ、花札、etc。おもいっきり楽しんだ。負けるとくやしがり、手加減されると文句を言い、たまに勝つと興奮した（あまり勝った覚えはないが）。その内、自分の考えたルールで遊ぶと勝ちやすいことに気付き、都合の良いルールをでっちあげては勝率をかせいだ。いまいち勝利感は薄くなるが、負けるよりは後味が良い。それなら世の中のゲームを全部自分でつくったら勝って勝って勝ちまくれる。これはやるしかない。幼い胸に野望の炎が燃え立ったのは当然ではないだろうか。そして十数年、少年の計画は着実に実を結び、とうとうゲームの企画を職業にする事に成功した。それからの数年間ゲームをつくることに熱中した少年（もう少年ではないが）の脳裏にいま、一抹の後悔と焦りが生じた。自分でつくったゲームで勝っても、昔ほどの興奮がないのだ。もしこのまま計画どおりに世の中でいちばんおもしろいゲームをつくることができたとしても、つくった本人は他の人ほど楽しめないのではないか。こんなはずじゃなかった。ゲームはやっぱり遊ぶもので、つくるものではないのか。いやっ！　自分の力量が不足しているだけで、つくった本人すら熱中できるゲームは可能なはずだ。しかし、そんな叫びはむなしく虚空に吸い込まれ、他人のつくったゲームの何と楽しい事か。ここはすっぱり心を入れ替え、なみいるソフトハウスの皆様に、こうお願いしよう。

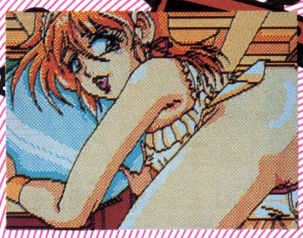
「お願いですから、僕よりおもしろいゲームをつくり続けてください」。

「お願いですから、僕のいちばん遊びたいゲームをつくってください」。

わたしの近況

『シュヴァルツシルト』Ⅰ・２の移植も一段落し、「いよいよシュヴァ３の企画かぁ！」というところです。いろんな部分で大幅変更、ちから入ってます。それとは別に、シュヴァ外伝のAVGを春に考えてます。

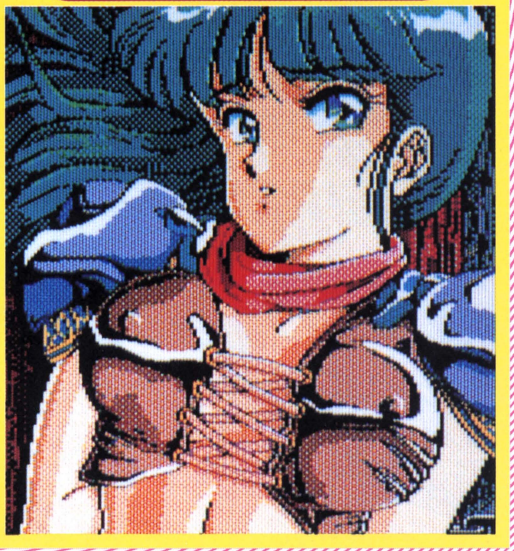
福袋



H界の最高峰を
極める

★決定!! 輝く大日本H大賞

今月のイチ押しギャル



Hソフト編

電脳学園Ⅱ
ドラゴン・ナイト
ベロンチョ身体検査
リップスティック・アドベンチャー2

H・C編

さよならウヒョヒョよい子タイムス

★新コーナー投稿募集!!

ここをハサミで切ってネ▶

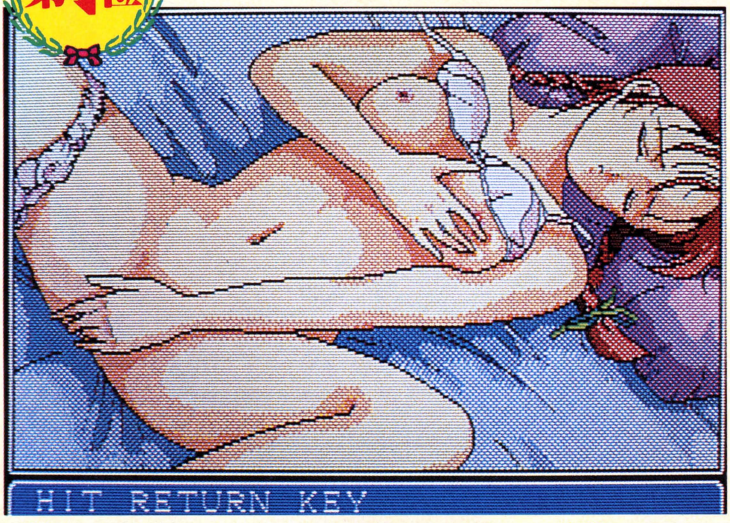
決定!! 輝く大日

Hソフト部門

みなさーん、お待っとーさん！恒例の福袋H大賞の発表だよーん。毎年毎年、グングンと質の高くなっていくHソフトだけど、昨年はとくに傑作ぞろい。まさに百花撩乱、酒池肉林、七転八倒の大騒ぎであった。そして、ついに栄光の1位を獲得したHのなかのHは、ポニーテールソフトの『ポッキー』に決定！「男子選抜女子パンティ争奪戦」とゆー、ひたすらスケベなアイデアとカワイイ女のコが、Hソフト愛好者の下半身を刺激したらしい。そして2位3位には、『ぴんきぃ☆ぽんきぃ』と『ガールズ・パラダイス』！　どちらもギャルのレベルの高さとカゲキにHなシーンがピカイチのソフトだ。さすがは福袋愛読者、ほかのことは知らないが、ことHソフトの鑑賞眼に関してはスルドイものがあるぜ。根っから好きなんだから、もー！

第1位 ポッキー

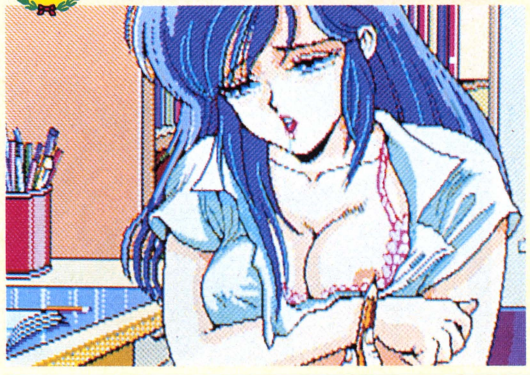
ポニーテールソフト／PC98.88SRシリーズ／7800円／MS×2／6800円



順位	ソフト名
4位	RUN RUN狂走曲 エルフ
5位	きゃんきゃんバニー カクテルソフト
6位	RANCE-光を求めて アリスソフト
7位	天使たちの午後Ⅲ ジャスト
8位	はっちゃけ　あやよさん ハード
9位	ドラグーン・アーマー フェアリーテール
10位	晴れのち大さわぎ カクテルソフト

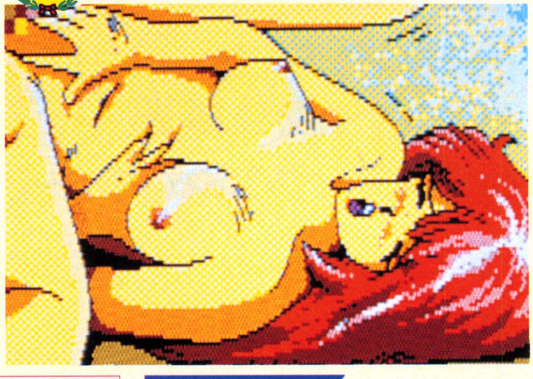
第2位 ぴんきぃ☆ぽんきぃ

エルフ／PC9801シリーズ／6800円



第3位 ガールズ・パラダイス

グレイト／PC98.88シリーズ、X1、MS×2、X68000、FM77／7800円



講評 Hソフトはつくづく罪な存在だ

とにかく出てくる女のコが美少女ばかり。あどけない顔して豊満な肉体。しかも全員、素敵にスケベな好き者たちだ。オメーらな、これが現実だと思うなよ。現実の女ってのは、やらせるブスとやらせない美少女、この2種類しかいないのだ。ざまーみろ！（イボンヌ木村）

当選者発表

新年そうそうのメダイヤツは、1人で10票投票した伴くん、29歳・リーサラの伊藤ちゃん、先の楽しみな中学生の健一くん、人生に空しくなってる兵庫の三田くん、他11名のみなさま。プレゼントは、1位・2位・3位のいずれかのソフトとコミックをセットであげちゃう！　楽しみに待っててくれよな。

 イラスト／中野豪

本H大賞

応募総数658通！ 日本全国津々浦浦にいる658人のどスケベ野郎に選ばれた大日本H大賞!! 昨年はAV部門が大荒れの大波乱だった。今年の大賞は、はたして…!?

H・C部門

1989年度H大賞のHコミック部門は、『ただいまハート混線中』（唯登詩樹）に決定した。唯氏は昨年も『マーメイドジャンクション』で受賞しており、これで2年連続の受賞ということになる。2位の戯遊群も昨年に続いての順位。惜しいところで大賞獲得とはならなかったが、その実力は万人の認めるところだ。

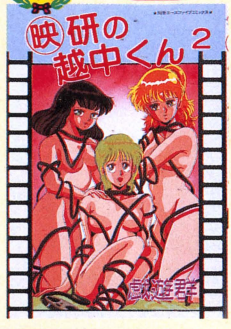
順位	書名	著者・出版社
4位	制服はミルク色	阿宮美亜・日本出版社
5位	さくらんぼ白書	有村しのぶ・辰巳出版
6位	DカップCLUB	うおりゃー大橋・桜桃書房
7位	てぃ〜んずパラダイス	有村しのぶ・司書房
8位	BANG	よしだけい・桜桃書房
9位	Dカップコレクション	北御牧慶他・白夜書房
10位	キューティードール	戸守香・大洋図書

第1位 ただいまハート混線中

唯登詩樹／白夜書房

第2位 映研の越中くん2

戯遊群／松文社



第3位 トラブルデート

くらむぼん／東京三世社

講評

強力な新人、未だ現れず

諸般の事情により、'89年はHCにとって、あまり良い年ではなかった。しかし、にもかかわらず全体のクォリティが低下しなかったのは喜ばしい。これは、HCが完璧にジャンルとして定着した、ひとつの証左といえよう。が、その反面、唯登詩樹、戯遊群の座をおびやかす強力な新人は登場していない。これはやや、残念なことだ。'90年は、いままでのHCの概念をひっくり返すような超新人に期待！

（万田万作）

ビデオギャル部門

4位	森村あづさ	8位	中村由貴
5位	薬師丸ひろ美	9位	松坂季美子
6位	結城ゆかり	10位	原田知美
7位	直木亜弓		

第1位 小野由美

読者諸君、たくさんの応募ありがとうである。みんながそれほどまでにスケベだったとは、こりゃあっぱれあっぱれ、フォーッフォッ!!

第2位 冴島奈緒

第3位 鮎川真理

講評

大本命・小野由美鼻差で逃げ切り!!

トップに入った小野由美と2位の冴島奈緒の得点差は、なんと2票であった!! 清純派対ハードコア姉ちゃんの対決はすさまじいものがあったが、冴島は3位の鮎川に票をくわれたかんじだ。

（吊端撃彦）

電脳学園Ⅱ（セカンド） ～ハイウェイ・バスターを追え！～

絵の美しさ、描きこみのコマカさはだれにも負けんもんね～、のゼネプロから、ご好評にこたえて『電脳学園』第2弾が登場だよん！

▲見よ、この凝りに凝ったタイトル画面！　ゼネプロの気迫が伝わるぜ！

婦警さんからバイクギャルまで。クイズに答えりゃみんな仲よくスッポシポシとくらぁ。

◀婦警さんのクイズは、おもに交通規則。勉強しなくちゃ

さて、今回の『電脳学園』のテーマは交通規則。ハイウェイの暴れ者「ハイウェイ・バスター」退治に乗りだしたキミに、婦警さんやバイクギャルが、中味の濃～い（？）クイズで交通規則のＡＢＣを手ほどきしてくれちゃうのである。マジメなんだかフザケてんだか、おかしなノリのクイズに答えると、出題者の美女がハラリハラ～リとストリップよろしく脱いでくれちゃうキモチよさ。ああ、おねーサマ！　ボク、バイクや車より、おねーサマに乗りた～い！　と、おもわずムシャブリつきたくなるぜ！

しかも、ゼネプロならではのきれいなグラフィックだからして、その色っぽさも、また格別なモノ。カラをむいたユデ卵のよーな、ツルツル、ツルリンのお肌の質感に、キミの下半身はカンタンに理性をかなぐり捨てることであろう。あ、もともと理性なんかないか。そんなモンあったら、こんなページ読んでないよな。脳ミソまで海綿体のキミたちのおかげで、福袋王国はこーして栄えているのであった。アリガタヤ、アリガタヤ……。

ま、そーゆーワケで、ケダモノのキミは婦警さんを脱がせ、バイク部の女部長を峠道で裸にひんむいて、謎のハイウェイ・バスターに迫る！　もちろん、こーゆー場合、敵がきわめつけのセクシー美女であることは、Ｈソフトの掟ともいえる展開である。二度と悪さをしないよーに、プリンプリンのボディに、たっぷりオシオキしちゃいましょーね。思いこんだらＨの道を、行くが男のドスケベ根性だ！　健闘を祈る！

▲カーソルでイタズラすると、セクシーな反応が返ってくるぞ。ただし、ちゃんと急所をおさえなくちゃダメよん♡

▲おおっ、婦警さんが白昼にそ～んなカッコして……タイホしちゃうぞ！

もー ウヒョウヒョでございますがな～!!

▲道の真ん中でハダカになっちゃっちゃったバイクギャル。うーむ、刺激的！

▲んま♡　婦警さんたら、意外と豊満なんだから～ん。スリスリしたいよぉ！

▲このミゴトなカラダ！　さっそく１本ぬかせてもらいましょ♡

▲革ツナギの下はスッ裸！　カゲキなねーちゃんや……

●電脳学園～／ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980／PC980IVM以降、880ISR以降／8800円●ドラゴン・ナイト／エルフ☎03-5386-902
／PC980IVM以降、880ISR以降／6800円●ベロンチョ身体検査／ハード☎03-837-1893／PC980IVM以降、880ISR以降、MSX2／6800円

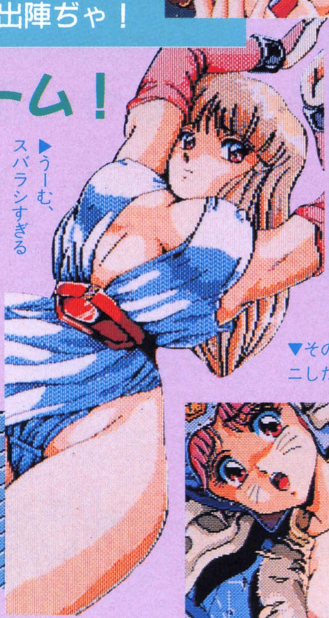
ドラゴン・ナイト

Hシーンのためならば、たとえ火の中、水の中。それが、アダルトRPGの正しい姿勢である。さあ、覚悟はいいな。いざ出陣ぢゃ！

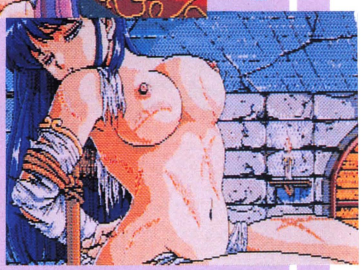
◀吸いこまれそーな美しい瞳にパンツの中味もそそり立つ

美少女満載、極楽ゲーム！

あたしゃ、なんにも言いません。とにかく、この写真を見てやってください。ムチムチ美女がカラダを投げ出して、キミを誘っているではないの。彼女たちは女だけの王国ストロベリーフィールズの住人たち。キミは悪者たちを倒して6つの宝玉を集め、この国に平和を取りもどしてあげなくてはいけません。もちろんお礼は彼女たちとのムフフシーン。も、燃えるぜ！

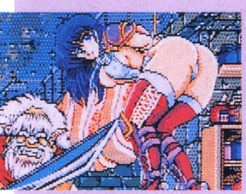


▶うーむ、スバラシすぎる

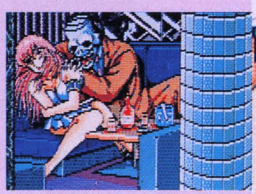


▲おお、美女がイヂメられているっ。でも助ける前に一発ってかぁ？

▼その豊満なオッパイを、いますぐウニウニしたいボクなのさ♡



▲魅力的なオシリだからって、あんまり見ちゃ、ダメ



▲スケベそーなバケモノが、ギャルをもてあそぶ！

ベロンチョ身体検査

全寮制の女子高校で、ひそかにささやかれるHなウワサ。その真相究明のために、かわいい少女探偵、奈奈子ちゃんが立ちあがった。

このふざけたタイトルが、ゲームのすべてを語る！

こどもの頃、医者になりたいと思ったヤツは、99%が不純な動機からである。ほら、キミも覚えがあるざんしょ。お医者さんになってユーコちゃん（仮名。当時10歳）の身体検査したいなぁ、なーんて、このこの、生まれついての好きものめ！　だが悲しいことに、脳ミソのレベルが医者に向いてなかったキミのため、このソフトを捧げよう。その名も『ベロンチョ身体検査』。意味不明の「ベロンチョ」とゆーコトバが、スケベ心を刺激する。んもー、ハードさんのH！

▲女が3人寄れば、H気分も3乗、ついでにムスコも3倍だぁ！

◀はい、パンツを脱いで先生に見せなさ～い

▲ああん、いやいや。楽しい身体検査のはじまり、はじまり～

▶女子高名物・レズシーンも、これこのとーり。ソソられますなぁ

▲女子高の日々は、楽しくHに過ぎていく……うらやまP！

●リップスティック～／フェアリーテール☎03-200-9834／PC980IVM以降、880ISR以降／6800円

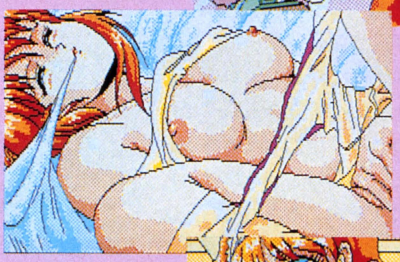
※価格はすべて税別価格です。

リップスティック・アドベンチャー2

昨年の栄光のH大賞に輝いたあの名作AVGが、帰ってきたぞ、帰ってきたぞウルトラマン。さて今回は、どんな事件が起きるのか？

あのステキなHを、もう一度！

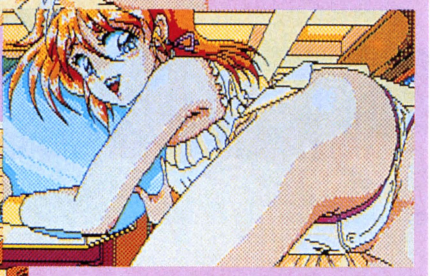
美しいグラフィックとスリリングなストーリー展開で、みんなのハートを射とめた『リップスティック・アドベンチャー』。第2弾も、ますます絶好調だぜ！　なにしろ登場する女のコが、色っぽいのなんの。世話女房的アシスタントの音美ちゃんは、なぜかいつもノーブラだし、ウエイトレスの純子ちゃんときたら、はっきりいってパンツまる見え。みんな、無邪気ないいコばっかりなのだ（単にアタマが弱いよーにも見えるけど……）。そして、このセクシー娘たちに囲まれて探偵・五郎が捜査するのは、ふとしたことから巻きこまれた新幹線爆破未遂事件。ヤクザだの大企業だのがからんで、話は複雑に展開する。はたして五郎の、そして純子ちゃんのパンツの中味の運命は……？



▲セクシーな音美ちゃん。カメ半分でいいから、お願い、入れさせて♡

◀純子ちゃんてば、そーゆー趣味だったのかぁ。遠慮なくいただきま～す

▼そんなカッコで誘われちゃ、断るワケにはいかないやね



▲パンチラ姿で元気に働く純子ちゃん。どーでもいいけど、クイこんでるぞ！

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦 オナニー放談

ビデオギャルにも学歴社会の波？　本モノのお嬢ベストスリーだ!!

初心者はまずP272を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

約5年ほど昔、世の中で「女子大生」ほど価値のある肩書きはないとされていた時代があった。どんなブ○でも女子大生ならOK、中卒の超美人より女子大生のド○ス。吊端などは頭の中で「女子大生!!」と3回唱えただけで、手も使わずにその場で射精すらできてしまったものであるぞよ。平和な時代よのう。

さすがに平成のこの世になって、女子大生なんてどーでもよくなってしまったが、それでもやはりお嬢さまっぽい学歴の女に弱い事実はいなめない。そこで吊端はビデオギャルの中に、それらしいものはいないかどうか目を充血させて探してみた。そしたらあんさん、いたんでおま。え

◀村上麗奈は山脇　こりゃ最高である!!

え子そろうてまっせ、うっしっし～。

まず第一位!!　白い巨乳も目にまぶしい、松坂季実子先生は大妻女子大卒、しかも正真正銘の会社重役の娘!!　お嬢やお嬢や、これがお嬢ってもんでおま。

第2位の村上麗美は、お嬢の最高峰、山脇女子の高等部を卒業してビデギャルになったそーである。そして日向まこは、日向まこは…「都内の某本モノお嬢さん女子高卒。あとはヒミツ♡」だとよ～。そーでっか。

◀日向まこは、自由ヶ丘方面の女子校卒とのウワサ……

▶松坂季実子様。顔には気品があるけどね

ウヒョヒョよい子タイムス

最後を飾る1冊は平均的な水準作。さあ、突撃だっ!!

最終回記念に何かやろうとも思ったが、そんなありきたりなことはやめ、HCを紹介だ。感慨よりオナニーにふけるのだ!!

今号をもって「ウヒョヒョタイムス」は廃刊だ。歴史のあるコーナーの終了に際し、しかし、我々は感慨にふけってはいられない。そんな時間も誌面もない。第一、オナニーに涙は似合わない。さあ、今日もムスコをしごくぜ!!

と、いうわけで最後の紹介作品は『ももちゃんのポップ・キャンディ』(中総もも)だ。表紙からしてラムもどきのコスチュームをまとったアニメ顔の女の子。中味も期待にたがわぬHシーンの連続で、まことにもって実用的な一冊だ。各話読みきりで、それぞれシチュエーションは異なる。が、一見、清楚だが実は淫乱な、うまれもつかぬ巨乳少女が青少年にモミモミグチョグチャドピュッされちゃうという黄金パターンは守られている。鉛筆持つ手にイチモツにぎり、さあ、キミも突撃だっ。

▲中総もも『ももちゃんのポップ・キャンディ』日本出版社　880円(税込)

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
万田万作

新コーナーに応募してくれ!

★キミのH体験を誌上掲載!!

好きなあのコのヌードをひと目見たくて、修学旅行で女風呂のぞきを敢行したキミ。こっそり姉ちゃんの部屋に忍びこんで、パンティを頭にかぶってみたキミ(ヘンタイか、オメーは)。だれもが一度は体験する美しくもカクサ～い青春のH体験手記を、ドッシドシと送ってくれ。優秀作として福袋に掲載されれば、キミもいちやく、クラスのアイドル(んなワケねーだろ、ただの笑い者だぁ)!「一杯のかけそば」をしのぐ話題作を、編集部一同、待っておるぞ!

★はみ出しコーナーでキミも福袋有名人!!

こちらは、みんなでワイワイ、ワイ談を楽しむコーナーだ。キミの学校で流行ってるHなジョークやイタズラ、キミのまわりで見つけたHなモノ、キミの友だちのマヌケなH失敗談など、おもしろい話題をたっぷり送ってきてほしい。だれにも聞けないHな疑問や身の下相談なども、受けつけちゃうぞ。ただしその場合は、編集部の人間が、ない知恵しぼってお答えするから、あんまり信用しないで聞くよーに。キミたちの明るく元気なワイ談に、期待してるぜ!

★求む、新コーナーの名づけ親!

来月号からはじまる、ふたつの新コーナー……H体験手記コーナーとはみ出しコーナーの名前を、ぜひキミたちに考えてもらいたい! いっとくけどな、べつにわれわれがラクしようとしてるワケじゃないんだぞ。ほら、ここはキミたちがつくるコーナーだからさ、キミたちに名前を考えてもらうのがイチバンだと考えたのさっ。ね、説得力あるでしょ? 思いっきりオモシロイ名前を考えて、ガンガン応募してくれよ!

〈応募の方法〉

Hな話題にゃコト欠かない、ゆーよーな福袋ファンは、その幸せをドシドシ、全国のHに恵まれない若人に分けてやってほしい(とくに編のHに!)。応募は、3つとも官製ハガキで送ること。

送り先　〒102　東京都千代田区九段南4－7－16　市ヶ谷KTビル4F　角川書店コンプティーク編集部福袋班

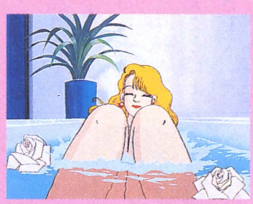
採用者には、この久木シールプレゼント!!

初めての方でも安心です

違いのわかる貴方のための ビデオ

M事件以来肩身の狭いアニメやHファンだが、何のナンノ陽子。エッチを考えずして人類の繁栄なし、エッチは男の夢。ステキなHワンダーランドを作ったこの「福袋ビデオ」、通販で完全パックしていかにも「何かの教材」ふうに送るから家族の目の心配もナシ!!
右のようにこのビデオのヒロイン・柴田葵ちゃんも切なげに「買って！」と訴えているだろう。これはSFXムービー「アンドロレジェンド」をはじめ大島岳詩・戯遊群のオリジナルアニメ、Hアニメ・パソコン・コミックのコケる情報が満載の'89年最後のH少年へのお年玉だア!!

魅惑のVIPコース



すでに品切れは迫っている!
この福袋コーナーにハサミを入れた奴はほとんど持ってる事実を君は知ってる？

ハガキを送れば貴方は幸福

ちょっとHな福袋ビデオ

どこでイケるかはわからないが、3300円でこの内容とはお買い得だぜ!! ハガキを書くだけですぐ本体が送ってくるんだから面倒くさくなくていい!! 福袋ファン必携の80年代最後を飾る1本！

購入の方法

ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号とベータかVHSかの別を書いて〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「福袋ビデオ」係まで送れ！ 価格は税込3300円（税抜3204円）で送料535円。本体が送られてきてから入金をしてくれい！

注・18歳未満の方は購入できません

ちょっとHな福袋第4集発売決定！

話題騒然

キミもマインドパワー&
ハンドパワーが使える!!

先江 進／著

『ラブリーマジック』絶賛発売中

彼女の手の平をタバコの灰が通過する!!
彼女の電話番号が分かってしまう!!
彼女へのプレゼントが紙の中から出現!!
彼女との恋の運命を占えば答はバッチリ!!
彼女が握ったコインの種類をズバリ当てる!!

などなど恋をハッピーに演出！

KADOKAWA BOOKS 定価／700円（税込）

SPIRITS
今月のスペシャル
X68000大特集！
新春ソフト15本メッタ斬り！
ソフト99本
大プレゼント
保存版
ゲームソフトカタログ
©1990 Charlie

今月の SPECIAL

保存版カタログ付き

X68000新春ソフト15本ずおりゃーっ

スピリッツからのお年玉は、新春の新作ロッパーソフト15本の大レビューだ。保存版カタログ付きで、ロッパーファンのハートにぐっと迫るぜ！

メッタ斬り!!

シューティング

これぞ本物の立体シューティング ナイトアームズ

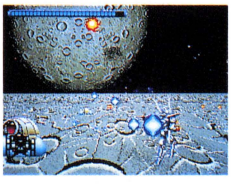
●アルシスソフトウェア☎0956-22-3881／発売中／9,700円

連邦の敵、サイファーが開発したブラックホール兵器「ステラ・スマッシャー」破壊がナイトアームズの使命だ。画面に奥ゆきを組み込んだ驚異のシューティングゲーム。

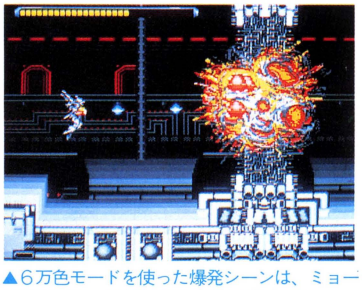
地上3Dシーンからスタート

カッコよく出撃したナイトアームズが最初に戦うのは、クレイターがある惑星上での３Ｄシーン。大きな月をバックに、つぎつぎと現れる敵キャラをビームバズーカ砲でやっつける。流れていくクレイター、かすめ飛ぶ敵キャラとスピード感をたっぷり味あわせてもらえるスタート面だ。

この３Ｄシーンでは、ナイトアームズが動くたびに、背景や敵との位置関係なども変わっていく。だから、キャラを右にふれば、画面もちゃんと変わってくる。スゴイ！



◀▲地平線のかなたからナイトアームズに襲いかかる敵メカ軍団。地上砲台にも気をつけろ



▲６万色モードを使った爆発シーンは、ミョーにリアリティがあってとってもビビッド

ゲートを越えるとそこには……

ゆっくり開いていくゲートの扉。そのなかに飛びこむと、お待ちかねの横スクロールが始まった。ここではメカニックな背景を横目に、防御用に配置されている兵器と戦闘をする。３Ｄとちがい大きな動きはできないけど、ムチのようにしなるビームバズーカを操って前後上下、そして画面の奥からも攻撃してくる敵キャラをアタック！

スプラッタ映画みたいにビビッドな爆発シーンや、手前から奥へ飛び込んでいくような敵キャラなど、迫力ある場面がいっぱい。でも、先に進めばもっといろいろ待ってるんだぞ。

▶斜め左奥へ延びていくレーザーバズーカのタマ。スゲーッ！

◀オッと、背景かと思ったら突然攻撃してきたぞ。油断するな

 イラスト／中野豪 ※価格表示は、すべて税別価格です。

シューティング

拡大・縮小をロッパーで実現！

エー・ジャックス
A JAX

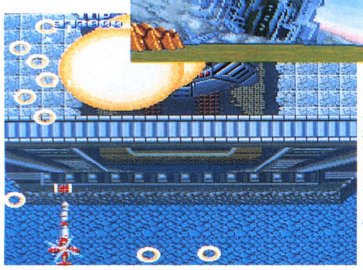
●コナミ☎03-264-5678　発売中　8,800円

コナミ初のロッパー移植ソフト。3Dと2D縦スクロールを組み合わせたバリバリのシューティングだ。V-RAMの回転、拡大、縮小を搭載して、アーケード版そのままの世界をロッパーで再現した。

発売されて約1カ月。もう最終面までクリアしたひとも多いだろうけど、まだのひとには自信を持ってオススメしたい。とにかくボスキャラが突然グワーッっと拡大したり、ミサイルがクモの子のように画面を走るなどアーケード版の「興奮」がダイレクトに移植されている。さすがコナミと、うなる名作なんだ。

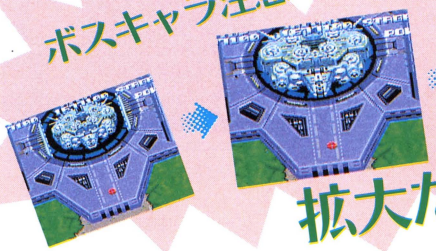
ボンバーアタック！

▶3Dシーンで気を抜くとこうなっちゃうぞ



◀一発でものすごい破壊力を発揮するボンバー

ボスキャラ注意



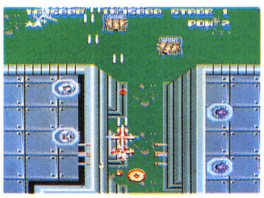
拡大だ

▲拡大して現れる1面のボスキャラ。よくぞここまで!!　と思わせる迫力シーンが全ステージで見られるぞ

パワーアップして突進だ！

ゲームは2D、3D各4面が交互にでてくる面構成。敵ヘリを破壊すると現れるパワーアップで武装強化をしながら、ボスキャラ目指してひたすら前へ前へと進んでいく。やさしいゲームじゃないけど、永久コンティニューがついているから、一度やられてもまた同じところから再開できるんだ。これがあるから、だれでも時間さえかければクリアできるのは確実。シューティングが苦手なキミもたっぷり楽しめるってわけ。さあ、いまからさっそくチャレンジだ！

◀中央の赤いヘリを撃つとパワーアップが出現



◀アイテムは取るタイミングによって変わる

新作ソフト
大行進

そーいえば前号はぜーんぜん紹介しなかったし、あふれるほど新作があるわけだ。"住宅事情"でスペースが小さいけど、これも1本でも多くと欲張った結果。ガマンしてくれよな。

殿、光栄の新作でございます！

信長の野望・戦国群雄伝／水滸伝 天命の誓い

●光栄☎044-61-6861　発売中　各9,800円

しばらくウワサを耳にしなかった光栄から突然2本も新作が届いたぞ。ひとつは人気SLGとして評判の高かった『信長の野望・戦国群雄伝』。大きく見やすくなった画面レイアウトで、プレイしやすさでは他機種にぐんと差をつけている。いつものリアルな効果音、申し分ないグラフィックと、すでに統一したひとでも、つい手がのびるほどのデキだ。

もうひとつの『水滸伝・天命の誓い』も、同じようにレイアウトやグラフィックがよくなっている。好き嫌いで意見が分かれたゲームだけど、これを期に確かめてみるのもいいかもね。

戦国群雄伝

▲国データにシンボルを採用するなど、ロッパーらしい工夫がいっぱい

水滸伝

▲グラフィックはかなり修整し98版とはだいぶ雰囲気が変わった

©KONAMI 1989

アクション

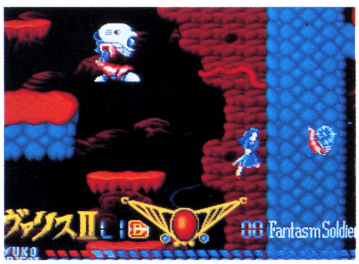
夢幻戦士ヴァリスII

●日本テレネット☎03-268-1159／発売中／9,800円

ファンのみなさま、お待たせしました。ロッパー版優子ちゃんの艶姿（あですがた）、いよいよ登場でござ〜い。ゲームのほうも、新趣向を加えてより楽しくバージョンアップ。こいつぁ春から縁起がいいやね。

バシバシしゃべってくれまっせ

あの魅力的なコスチュームを身につけた優子ちゃんが、ますます美しく、立体的にほほえんでくれちゃう……考えただけで、うれしさのあまり、のたうちまわってしまいそーなロッパー版『ヴァリスII』。これでこそ、じっとガマンで待ったかいがあろうってモンだ。しかも、88版優子とちがって、ロッパー優子は、キュートな声でオシャベリまでしてくれちゃうんだぞっ。ああ神様、ボクたちにロッパーを授けてくれて、ありがとうございますう！



▲敵キャラのビジュアルもキュート!?

キャ〜〜でかいのね

▲ボスキャラ様も、ひときわ鮮やかで迫力じゅーぶんだ！

もちろんゲームの中味も、より充実。新しい敵キャラの登場や新趣向のステージなど、楽しみもグッと濃厚になって、アクションゲームにうるさいキミを、きっと大満足させてくれるぞ！

◀4面の強制スクロールは、よりムズカシク!?

▶新しいシーンも登場。たっぷり楽しめる！

マップも変わったぞ!!

優子のファッションもキュートになったぜ

◀まっ赤なオフェンススーツは、より色鮮やかに、セクシーに…

▶セーラー服姿もいちだんとお美しい！

◀ミニスカートが泣かせます。

▶ディフェンススーツもキリリと魅力的

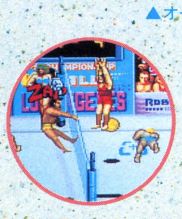
アメコミ調のビーチバレー登場！

V'BALL U.S.チャンピオンシップビーチ・バレー

●シャープ☎03-260-1161／発売中／7,900円

海辺の話題を独占中のビーチバレーが、ついにロッパーに上陸。アーケードからの移植なので、すでにプレイしているひとも多いはず。ステージはマイナー4つ＋メジャー5つの計9ステージと多彩。2人プレイも可能だゾ。

▲オーバードライズアタックが炸裂！



◀フェイントも重要なテクニックだ

◀すべりこみのレシーブもビシバシ！

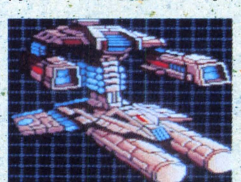
大河ドラマを体験できるSLG！

シュヴァルツシルト

●工画堂スタジオ☎03-353-4132／発表、価格未定

ストーリー性の高いＳＬＧとして評判だった『シュヴァルツシルト』の移植が、ようやくお目見え。戦いだけでなく、他の帝国との同盟関係の樹立が、勝利へのカギを握るのだ。

◀コマンド操作はすべてマウスだけでOK



▲戦艦のデザインはユニーク

▲外交シーンで登場する元首たち

▲このツラは信用できないなぁ

ロールプレイング

ズームの新作RPG
ラグーン

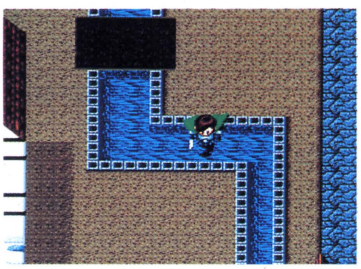
●ズーム☎011-613-0191
1月中旬発売予定／予価8,800円

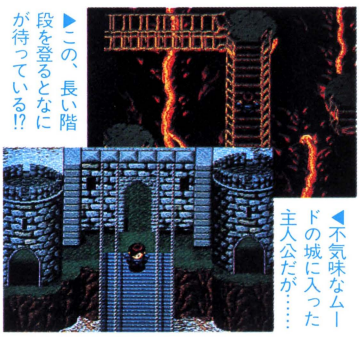
X68000ファンの心強い味方ズームの2作めはアクションRPGだ。どハデなグラフィックにご注目！

動きがとってもカワイイぞーい

ぐっと大きめな主人公が画面のなかをジャーンプ、ハデなアクションで迫りくるデカキャラと大乱闘。魔法の効果は目にも鮮やか。崖から下を眺めれば、ぞぞーっとするような立体感あふれる驚異の三重スクロール。さらには各所でアニメーション。…と、あらゆる面で視覚的おもしろさに凝りまくり、グラフィックにはちょっとうるさいロッパーユーザーも満足させてくれる。

物語の舞台は多種にわたる人種が仲良く暮らしてきたレイクリーランド。修行僧のもとで武術と魔法をきたえられた主人公が帰ってくると、故郷が危機にひんしていた。町の命である水がにごり、山向こうへ続くトンネルが破壊され町は孤立……。いったいなにものの仕業？　町の人たちの期待を一身にになって、いま、主人公は敵を求めて旅に出る。さあ、正義の騎士よ、ハデな画面のなかへ飛び込め！


▲こんなとこ、ひとっ跳び！


▶この、長い階段を登るとなにが待っている!?

◀不気味なムードの城に入った主人公だが……

出張福袋
リップスティック・アドベンチャー

●フェアリーテール☎03-200-9834
発売中／6,800円

またもやムクムクと、まるで○○○のように出現したこのコーナー。今回紹介するのは、『リップスティック・アドベンチャー』X68K版なのだ。

Hソフトで定評あるフェアリーテールのソフトだから、もっちろんムフフがてんこ盛り。看護婦さんから女子高生、スチュワーデスまでもが……。そして、より磨きがかかったグラフィックは、見てのとおりビュリホー!!　なのだ。

▲むむむ、こりゃ18禁の過敏さじゃ

▲キミの視線は、さきっぽにクギづけ！

より斬新に、話題の戦国SLG！
斬〔ZAN〕68K

●ウルフチーム☎03-5273-4795／発売中／9,8000円

大名から浪人まで、300人の武将たちの膨大なデータ。境界線のないマップやアニメの戦闘シーンなど、新しい試みをたっぷり盛りこんだ戦国SLG『斬』。いよいよロッパー版の登場だぞ。

部隊数や武将編成など、98版とは操作やコマンド内容も変化。そしてなにより、グラフィックがいちだんと美しくなって、気分もいっそう盛り上がりそう！　乞うご期待！

▲タイトル画面のグラフィック!!

▲98版とはまたちがった魅力!!

史上初！　駒が戦う白熱チェス！
バトルチェス

●パック・イン・ビデオ☎03-5565-8732／発売中／9,800円

なんと1600枚にもおよぶアニメパターンを駆使して、盤上でナイトが、ビショップが、白熱の戦闘を展開！　2次元のチェスボードが3次元の戦場に早変わりする姿は、ドラマチックのひとことにつきる。しかも、電話回線を使って、離れた場所での2人同時プレイも可能。最高にエキサイトするチェスゲームだぞ

▲ロッパーならではのグラフィックも秀逸

▲クィーンがビショップに魔法攻撃だ！

▲おぉーっと、ガイツになっちまった

超リアルな本格RPG、遂に日本上陸!!

ロールプレイング

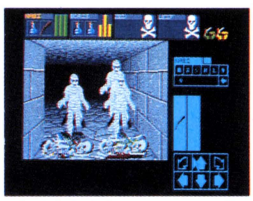
ダンジョン・マスター

●ビクター音楽産業☎03-423-7901
1月26日発売／9,800円

欧米で大ヒットしたリアルタイム・RPGの元祖ついに、日本に登場。この臨場感はたまらないぜ！

破壊された世界をもとに戻すべく、ダンジョンの奥深くへ進入してファイア・スタッフを取り戻せ！　これがこのゲームの目的だ。パーティは4人。プレイヤーが、仲間の手を自分の手のように自由に動かすなど、冒険をリアルに楽しめる仕組みなのだ。

そう、このゲームはすべてにおいてリアルが売り。ダンジョンを実際に歩く気分が味わえる。3Dダンジョンは遠近感もバッチリ。そのなかで思いのままに行動。落ちてるものには手を伸ばし、目の近くまで持ってきてよく観察。気に入ったらバッグに入れて持ち歩こう。ただし、重さは直接すばやさに影響するぞ。


▲なんだなんだ、こいつらは!!

敵を後ろから発見したら、逃げ出すもよし、ナイフを投げつけるもよし。飛ぶところも見えるぞ。一瞬も気を抜けないリアルタイムで、キミの冒険者としての適性がバッチリわかるゲームだ。

▲迫力のある音声が効果的にゲームを盛り上げる

▲戦闘シーンでは、物を投げることもできる

平成2年度版

ロッパー早耳情報局

突然な話なので驚かないように。超目玉作品のロッパー移植情報だ。しかも3本、どれも目が離せないものばかり！

まずは本誌読者ならご存じ『ロードス島戦記』(ハミングバードソフト)。壮大な世界を舞台に、おなじみのパーティが活躍する。

数かずの謎やダンジョン、そして戦闘を切り抜け、「灰色の魔女」カーラを倒すことができるだろうか。オリジナルのキャラを作成してプレイすることも可能なので、

ロードス島戦記

◀ディードリットのグラフィック。しゃべってくれるのかなあ?

▲これはギム。あいかわらずのヤツだ！

▲パーン。早く会いたいよお！

あの『フラッピー』が帰ってきた

フラッピー2 —ブルースター復活の日—

●データーソフト☎011-807-6700／発売中／8,800円

坂の上を敵から逃げつつ走りまわり、時間内にブルーストーンをブルーエリアに運べば面クリア。いえば簡単だけど……。主役のフラッピーや敵キャラは上下左右に動けるが石は引力の法則に従い、ひたすら下へ。だから上手に頭を働かせないとね。アイテムや敵の種類もバラエティに富んだ3Dアクションパズルだ。

▲面クリごとにアクションだ！

▶いままさにフラッピーがワープへ！

▲さすが3D！　おもしろさも抜群！

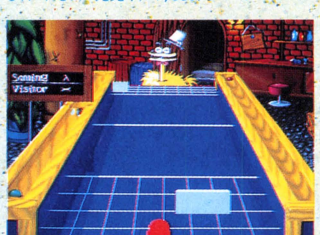
マウスの寿命が確実に縮まるのだ

シャッフルパック・カフェ

●ブローダーバンド・ジャパン☎03-341-1131／発売中／7,800円

パドルでパックを打って、相手のゴールに叩き込む。ハッキリいって、ただそれだけのゲームなのに、なんでこんなに燃えるんだろーか。

対戦相手は、10人のヘンテコ宇宙人と1体のポンコツロボット。みんなプレイにクセがあって、やたらサーブの早いヤツとか、カッとなって自滅するヤツなどもいる。キャンペーンモードで全員に勝てば、キミの名前が店に刻まれるゾ。



▲ゲーセンで遊んでる気分になれるのだ

▲こいつは強そうだぞ

全ソフト大プレゼント

ロードス島戦記 ワンダラーズフロム イース サイバリオン 移植進行中!!

▲ドラゴンのグラフィック。こわいこわい

▼この男を殺した犯人をつかまえるんだったよね

ロードス島戦記

それぞれの『ロードス島』を体験することができるのだ。

2本目は、これもおなじみ『ワンダラーズ フロム イース』だ（日本ファルコム）。あの『イース』シリーズの3作目として登場したこの作品は、アクションの要素を強めた作品。指先を駆使した剣術、タイミングを見極めた動きなどをマスターしないと、なかなか先へは進めないぞ。キャラの織りなすドラマと、さまざまなイベント、そして3重スクロールにも注目してくれ。

3本目はアーケードからの移植『サイバリオン』（エス・ピー・エス）。竜のメカを操って、炎で敵を焼きつくしながら、迷路を突破するのだ。多岐にわたるストーリー展開と、プレイヤーの腕に合わせたゲーム展開が味わえるぞ。マウス対応は明らかだが、ゲームに持ちこたえられるかどうか!?

というワケで、ビッグな3作品、期待していてほしい！

ワンタラーズ フロム イース

▲画面写真は、88版です

サイバリオン

▲画面写真は、アーケード版です

さてさて、つぎから4Pにわたっては「99本ロッパー大行進」ってワケで、ソフトをイッキに大紹介！　さらに紹介のソフトを各1名、合計99名にプレゼントしちゃおう!!

ほしいソフト1本をハガキに書いて、〒102 東京都千代田区九段南4－7－16　市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「スピリッツ・68ソフトプレゼント係」まで！

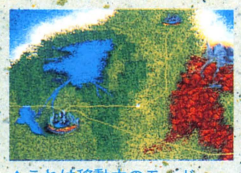
AVG+RPGのニューウェーブ

レナム

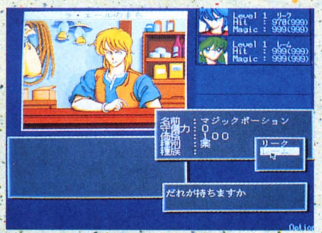
●ヘルツ☎03-371-3012／発売中／9,800円

1500年前に滅びたはずの邪神教が、ふたたびよみがえった！　魔法使いのティアは、邪神教を封印するため、謎のレナム一族の力と聖剣を求めて旅立ったが……。

町や村はAVGタイプ、ダンジョンや戦闘はRPGタイプという、それぞれの長所を生かした新感覚のシステムは、一見の価値あり。音源はMIDIに対応しているので、臨場感タップリなのだ。



▲これは移動中のモード



▲仲間もひとり増えたし、なんか買おっと

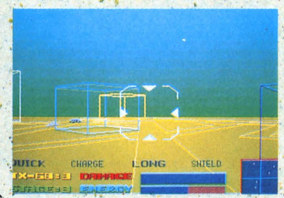
シンプルな3Dシューティング！

ガンマ・プラネット

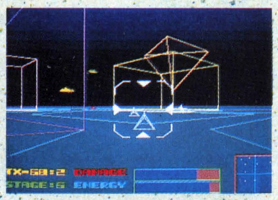
●コムバック☎03-375-3401／発売中／6,800円

人類初の宇宙植民惑星ガンマがいま危ない！　この星で産出される希少金属を狙って襲ってきた敵の宇宙船を壊滅せよ。キミが乗るのは高性能装甲車。市街地を走りまわり、降下してくる敵をミサイルでバシバシ撃ち落とそう。ときどき落ちてくるパワーユニットを取れば、パワーアップ。

シンプルなグラフィックで、ひたすらシューティングの楽しさを追求したゲームである。



▲ワイヤーフレームを駆使しよう！



▲敵キャラが降りてきた、撃てぇ！

全ソフトプレゼント

キミは何本プレイしたことがあるか

X68000

ゲームソフトカタログ

ワォー、ロッパー誕生からまだ2年しかたっていないってのに、ゲームだけでもこんなにたくさんのソフトが発売されているゾ！　ファンの熱い願いに応えてくれた、全ソフトハウスにみんな感謝しようぜ。

アドベンチャー AVG

リバーヒルとサコムの一連の作品が目立っている。どちらもＡＶＧにはうるさいだけに、これからもこのジャンルを引っ張っていってくれるだろう。あと新しい動きとして期待したいのは、独特な味を持つツァイトの“名作浪漫文庫シリーズ”だ。

マンハッタンレクイエム
●リバーヒルソフト

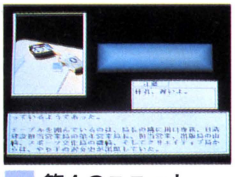
殺意の接吻
●リバーヒルソフト

マーダークラブＤＸ
●リバーヒルソフト

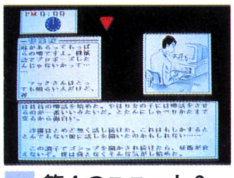
琥珀色の遺言
●リバーヒルソフト

早乙女学園ブルーウィンド
●全流通

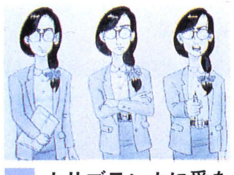
DOME
●システムサコム



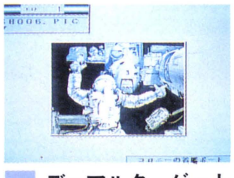
ソフトでハードな物語
●システム・サコム



ソフトでハードな物語２
●システム・サコム



38万キロの虚空
●システム・サコム



めぞん一刻～完結編～
●マイクロキャビン

第４のユニット
●データウエスト

第４のユニット２
●データウエスト

カサブランカに愛を
●シンキングラビット

デュアルターゲット
●データウエスト

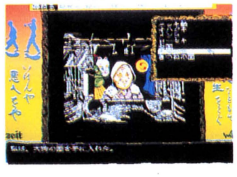
ザ・マン・アイ・ラブ
●シンキングラビット

白夜物語
●イーストキューブ

ガウディ
●ウルフチーム

道化師殺人事件
●シンキングラビット

ねじ式
●ツァイト



ザ・キング・オブ・シカゴ
●ポーステック

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ

SLG シミュレーション

ロッパーではまだマイナーなのに、意外に数が多くてビックリ。でも見ると移植ものばかりで、グラフィックやサウンド機能をいかし完全オリジナルＳＬＧがないのが残念。

ザ・コックピット
●コムパック

プロダクション マネージャー
●コムパック

T.D.F.
●データウエスト

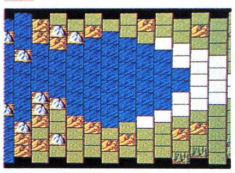
信長の野望　全国版
●光栄

三國志
●光栄

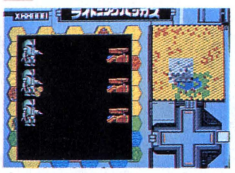
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
●光栄

スーパー大戦略68K
●システムソフト

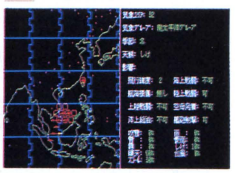
ヒストリー オブ エルスリード
●メサイヤ



ライトニング バッカス
●メサイヤ



太平洋の嵐ＤＸ
●Ｇ.Ａ.Ｍ



ホテルウォーズ
●ボーステック

大海令
●アート ディンク

名監督II
●ジェーディーエス

ロッパー福のひと言

地味だ、暗いといわれてるＳＬＧも、ロッパーになると大変身。光栄の歴史シリーズは声や合戦などの効果音がでたり、グラフィックがよくなったりと、魅せる。ぜひ一度、プレイしてみよう。

ACT&SHOT アクション&シューティング

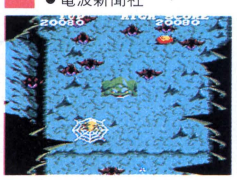
ロッパーのメインジャンル。アーケードからの移植ばかりか、最近はオリジナルも少しずつ登場してますます盛り上がってるぞ。

ゼビウス
●電波新聞社

スペースハリアー
●電波新聞社

源平討魔伝
●電波新聞社

ドラゴンスピリット
●電波新聞社



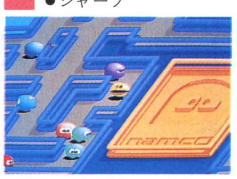
アフターバーナー
●電波新聞社

ボスコニアン
●電波新聞社

グラディウス
●シャープ

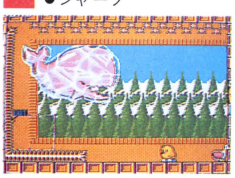
フルスロットル
●シャープ

パックマニア
●シャープ



サンダーブレード
●シャープ

ニュージーランド ストーリー
●シャープ



熱血高校 ドッジボール部
●シャープ

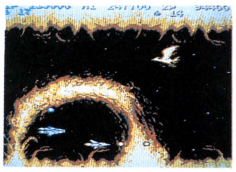
ツインビー
●シャープ

R-TYPE
●アイレム

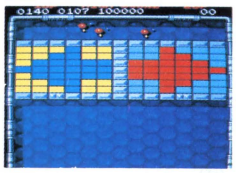
リターン・オブ・イシター
●エス・ピー・エス

©TECHNOS JAPAN CORP. 1988　©TAITO CORP. 1977、1988、1989　©1985、1987 SEGA　©KONAMI 1988　©NAMCO

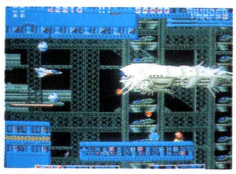
サラマンダ
● シャープ



アルカノイド
● シャープ



サンダーフォースII
● テクノソフト



ウィングス
● プロダーバンドジャパン

ジェノサイド
● ズーム

ミッド・ガルツ
● ウルフチーム

ロッパー福のひと言

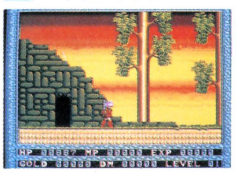
覚えてる？　初期のロッパーには、シューティングの名作『グラディウス』がついてたんだよね。これが欲しくて買ったってひとも多かったはずだ。なにしろスプライト機能を使ったアーケード版そのままの画面には、もう目ウロコだったもの。初めからバリバリの遊べるゲームがついてくる、という斬新なデビューをしたのは、あとにもさきにもロッパーだけ。このときからロッパーとシューティングの“友情”はスタートしたといってもいいだろう。ユーザーにとってはとってもオイシイ企画だけに、また、どこかのメーカーがやってほしいものだ。

RPG ロールプレイング

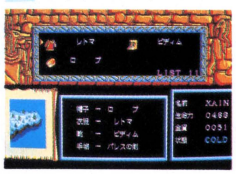
ＡＶＧより少ないし、品揃えでもまだまだ寂しい。作っても売れないと思われているのかな。いまの状況からみてもっと移植やオリジナルがあってもいいんだけどね。でも反対に考えれば、これから伸びていく成長株ジャンルといえなくもない。まあ、ここは今年以降に期待して、じっじっくり構えて待っていよう。

グランドマスター
● ザイン・ソフト

トリトーン・ファイナル
● ザイン・ソフト

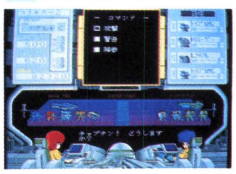


雪の国クルージュ
● ザイン・ソフト



ラストハルマゲドン
● ブレイングレイ

ウォーニング
● コスモス・コンピューター



ウルティマIV
● ポニーキャニオン

デスブリンガー
● 日本テレネット

マイト・アンド・マジック
● スタークラフト

マイト・アンド・マジック2
● スタークラフト

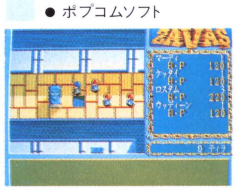
ローグ・アライアンス
● スタークラフト

ファンタジーIII
● スタークラフト

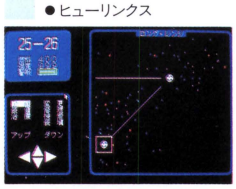
スタークルーザー
● アルシスソフトウェア

リングマスターI
● ホビージャパン

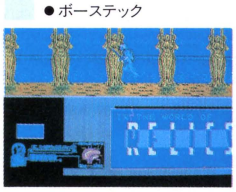
サバッシュ
● ポプコムソフト



スターコマンド
● ヒューリンクス



レリクス
● ボーステック



桃太郎伝説
● ハドソン

魔神宮
● ザイン・ソフト

ロッパー福のひと言

早耳にも書いてあるとおり、ついにというかやっとというかファルコムの『イース』が移植されるぞ。グラフィック、サウンドともに注目できそうだし、このジャンルの台風の目といっていいだろう。

©1988、1989 HUDSON SOFT ©TAITO CORP. 1987 ©KONAMI 1989 ©リーウェイコーポレーション
©Origin Systems、Richard A Garriott

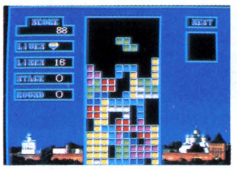
ETC パズル・スポーツ

でてるでてる。Hから将棋まで、こんなにいろんなソフトがあったなんて調べるまで忘れていた。これでもまだスペースの関係で入れられなかったHソフトがあるから、実際にはもう少し多いんだ。ここが数でトップになるとは、まったくの予想外だったね。いつかまとめて紹介しなくてはダメかな。

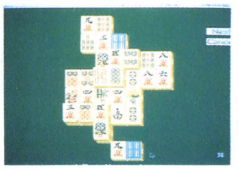
たんば
● マイクロネット

大江戸繁盛記
● スタジオパンサー

テトリス
● BPS



上海
● システムソフト



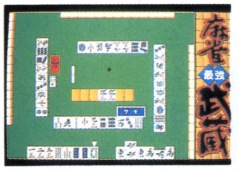
ハウメニ・ロボット
● アートディンク

A列車で行こうII
● アートディンク

今夜も朝まで パワフルまぁじゃん2
● デービーソフト

今夜も朝まで パワフルまぁじゃん2データ集1.2
● デービーソフト

麻雀最強武蔵
● コスモス・コンピューター

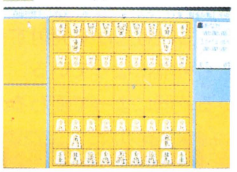


やじうま ペナントレース
● ビクター音産

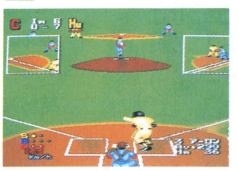
ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ
● ビクター音産

ガールズ・パラダイス
● グレイト

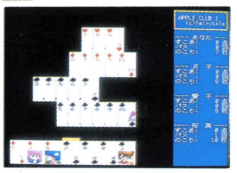
森田将棋II
● エニックス



パワーリーグ
● ハドソン



アップルクラブ1
● フェアリーテール

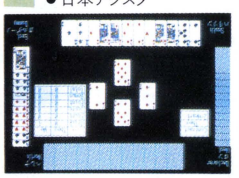


スターシップ ランデブー
● スキャップトラスト

ごらくいん
● 全流通

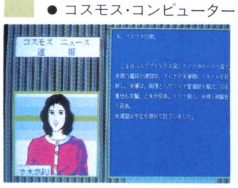
ぬかたのおおきみ
● 全流通

ザ・スーパー ラスベガス
● 日本デクスタ



シンデレラ ペルデュー
● 全流通

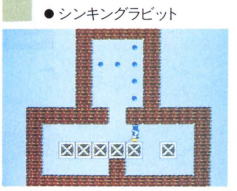
億万長者
● コスモス・コンピューター



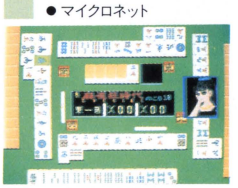
フルーツフィールド
● コムパック

ドラゴン
● ログ

倉庫番パーフェクト
● シンキングラビット

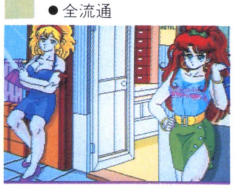


麻雀狂時代 スペシャル
● マイクロネット



プロフェッショナル麻雀 悟空
● シャノアール

プリンセスはストリートガール？
● 全流通



ロッパー福のひと言なんだってば

スポーツゲームは、ジャンルとしてはアクションか？とも思ったけど、対戦ゲームってことでここに入れた。せっかくコントローラーが2つ付けられるんだから、レースものとか、もっと対戦&マルチゲームがいっぱい出てほしいよね。各メーカー様、そこんとこヨロシクお願いします。

©Original product developed by Sculptured Software ©Copyright , 1989 by Accolade. Inc. ©Copyright 1989 by Victor Musical Industries, Inc. The Golden Bear symbol and Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf are trademarks of Golden Bear International, Inc. Licensed in conjuction with JPI.
©丹波哲郎・相原コージ・高橋章子・YONEZAWA ©1987、Academy Soft-Elog ©1988、Sphere Inc. ©1988、Bullet-Proof Software Inc.

ARCADE

今年も「た」は24時間戦ってます！　ちなみに
今月16日が誕生日だ！（だからどーした）

アーケード

あいつが姿を現した……

名作戦闘機シューティング『19ー』シリーズの第3弾が登場。CPシステムのバックアップで、さらにエキサイトするぞ！

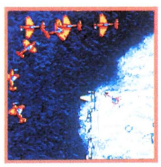
熱い空中戦が再び !!

シンプルでエキサイティングなシューティング『1942』、戦艦との対決と「メガクラッシュ」が痛快だった『1943』（バージョンアップ版の『1943改』なんてのもあったね）――そして登場した最新作『1941』！

今回の戦いは地上戦も加わり、砲台や戦車も砲門を向けてくる。

パワーアップはマシンガン・スーパーシェル・ミサイルの3種類があり、ボタンを押し続けてから発射する「タメ撃ち」も可能になっている。これは持っている武器によって変わるのだ。

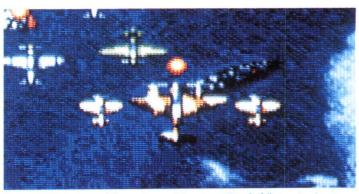
▲タメ撃ちで散甲弾&ホーミングミサイル!!



アイテムを出せ！

◀この編隊を全滅させると、パワーアップアイテムが出るぞ。『19ー』シリーズ伝統のシステムだ。

護衛もつくのだ!!



▲オプション機。この他「幻影攻撃」もある

▶自機はダメージ制。おわっ、食らったあ！痛ェじゃねーか

◀後方から出現する、中型機の編隊。これもシリーズ伝統のパターンだ

作戦成功せり！

おっとこれは、前作『1943』でもおなじみの場面。ボスを倒して帰還するシーンのカッコ良さは、前作そのまんま。これは渋いぜ！

画面には撃墜機数・撃墜率・破壊率がそれぞれ表示され、その成績によって昇進（1階級）・2階級特進・特別昇進（3階級）のいずれかが決まる。このうち「特別昇進」は100%の成績が必要だ！

階級が上がると、ショットがパワーアップするぞ。

©1989 CAPCOM

超メガトン級の兵器が待つ！

地上物の攻撃が加わったことによって、ゲーム展開はいっそう激しいものになった。

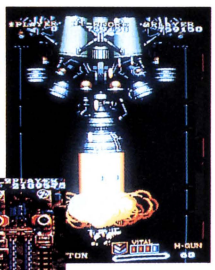
線路を走ってくる「武装トロッコ」という敵がいるが、タイプが火炎放射・ホーミングミサイル・放電・ランチャーといろいろ。「反射レーザー」なる強敵も出てくるぞ。

もちろん空中物も、芸術的な編隊を組んでプレイヤーを困惑させる。

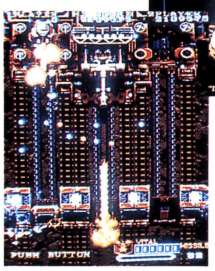
さて、さらに恐ろしいのは各ステージのデカキャラ。「この時代の工業技術でこんなもんが造れるのかあっ!?」と疑いたくなるようなものまであるが、そこらへんは深く考えないように。

はっきり言って、どいつもデカい！強い!!　攻撃パターンを見切らないと、簡単には勝たせてくれないぞ。

ヨーロッパを舞台に展開される、激戦の勝利者にキミはなれるか!?



▶「V3ロケット」の強力なバックファイヤー。これはハデだぜ！



◀大型自走砲「ハンツァーハイマー」の、これまた強力な火炎放射！

背景でスピン攻撃!?

これまでのシリーズになかったフィーチャーとして「障害物」がある。崖や建物などがそれなのだが、ぶつかってもダメージは受けず、クルッと1回転。これを利用して、回転中に弾を全方向に乱射して、敵をやっつけるというテクが使える。

ただし回転中は操縦不能。使いすぎに注意せよ！

◀わざとぶつかって回転しながら攻撃！　でも敵がいない（大ボケ）

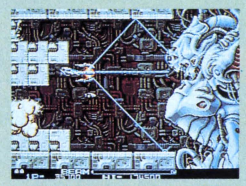
■ウイニングラン鈴鹿-GP

●ナムコ

◀鈴鹿サーキットのコースを舞台に、最高8台までの大バトル!!

■R-TYPE Ⅱ

●アイレム



◀キミはもう体験したか！　拡散波動砲の快感は病みつきになる!?

■グラディウスⅢ

●コナミ

◀ついに登場！　'90年の初頭は『グラⅢ』台風が吹き荒れる!?

※新作の画面はすべて開発中のものです。

ちまたのウ・ワ・サ

『ウイニングラン鈴鹿』（ナムコ）がついに発売された。メチャ難だけど、これは燃える！　この他、セガから新作パズルが……!?

イラストコーナー

新春すぺしゃる

はいはい、今月はそんなワケで、皆さんからの年賀状をドドンと載せちゃいます。

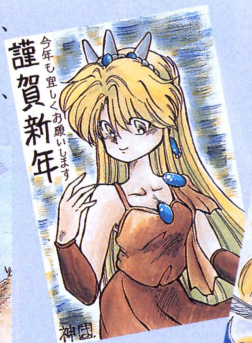
年賀状をくれた人全員(！)に、たの特製年賀状をプレゼント！

今年もイラストコーナーでは、皆さんの力作を待っとるぞ！

▲僕もエミリー好きです。うるうる（富山県・宮瀬陣）

▲黒いサンドラがとってもアワレ（愛知県・ベラボー）

▲ディロスから衛星中継!?（宮崎県・こんたくとマン）



◀11月号では誤植しちゃってゴメンナサイ（千葉県・神異妖魔道士まりも）

▶今年はどんなキャラが出るか!?（茨城県・源平・ベラボー書き忘れ）

©1989 NAMCO ©1989IREM CORP. ©1989 KONAMI

PC ENGINE

PCエンジン

CDロムで超期待の最新作『イース』が登場。
2カ月連続でその魅力に迫ってみるぞ!!

パソコン版の感動も新たに……

爆発的な支持を得ているRPGの名作が、なんとPCエンジンでプレイできるのだ。しかも手がけたのは、あの『凄ノ王伝説』の岩崎啓眞氏。これは絶対注目せよ!!

●ハドソン☎03-260-4622／CDロム版／7,800円(税別)

CDロムの機能をフル回転!!

ビジュアルがスゴイ!!

ＣＤロムの魅力というと、まずそのグラフィック。それも単なる１枚絵ではなく、これがちゃんとアニメーションしてしまうことだ。

もちろん、『イース』にもこの魅力はギッシリと詰めこまれていて、パソコン版のグラフィックにさらに磨きをかけ、いっそう見ごたえのあるものに仕上げられている。それだけではなく、オリジナルのシーンが新たに取り入れられていて、まさに「ドラマとして」演出が凝らされているのだ。

また、ＰＣ版の大きな特色として、イベントのシーンでキャラのアップが出て、なんとセリフをしゃべってしまう！　まるでアニメを見ているような、そんな気分になってしまうのだぞ。

サウンドがスゴイ!!

そしてもう１つの魅力はサウンド。ＣＤロムならではの豪華版だ。

オープニングは、いきなりオーケストラでの幕開け。大河ドラマ『イース』の始まりを告げるにふさわしい演出だ。ゲーム中にもボリュームのあるアレンジ曲が、あちこちの場面で流れ、展開を盛り上げてくれる。

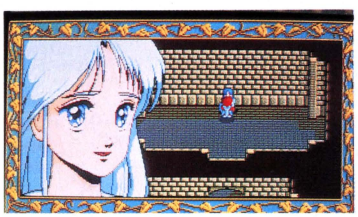
アレンジもさることながら、ＰＳＧの持ち味を生かした素朴なサウンドも盛りこまれていて、パソコン版のファンの人も満足できることマチガイない。

このサウンドを本格的に味わうためには、ぜひステレオにつないで聴くことをオススメしたい。大迫力の「サラウンド・シアター」を、自分の手で進めていくというのは感動モノですゾ。

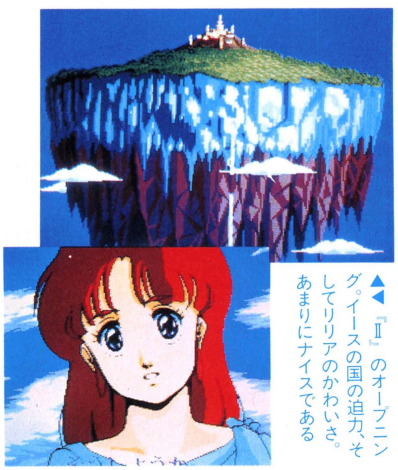
これがオリジナルのビジュアルシーンだ

キャラのおしゃべりシーンには、豪華声優陣を起用。フィーナがリリアが、そしてダルク＝ファクトまでもがしゃべる！　これは衝撃的!!

ちなみにアドルはマイキャラということで、声優さんはおらんのである。



▲このようにキャラがアップで語りかけてくれるのだ。これは『Ⅰ』のフィーナだよん♡



▲◀『Ⅱ』のオープニング。イースの国の迫力、そしてリリアのかわいさ。あまりにナイスである

©1989　HUDSON SOFT ©1987、1988　FALCOM

Ⅰ、Ⅱがセットになったリッチな内容なのだ

ＰＣ版の『イース』は、ⅠとⅡの2種類のゲームがⅠセットになっている。ただしストーリー上はつながっているので、いわゆる完全パックなワケだね。

ゲームの進行は、パソコン版にきわめて忠実。スクロールもなめらかで、プレイしていてわずらわしさを感じさせないのが特徴だ。難解な謎解きは他のＲＰＧに比べて少なく、登場人物のくれる情報に耳を傾けていれば必ず先へ進める構成になっているので、これからＲＰＧを始めたいと思っている人にも、その入門編としては最適だろうね。

またアクション的な要素も含まれているので、パッドでプレイするのにもお手ごろなのだ。

Ⅰ 失われた「イースの書」を求めて

何ものかに誘われるようにエステリアの地に立った少年・アドル＝クリスティン。女占い師のサラに導かれ、「イースの書」の謎を追って冒険に出る。

神殿に捕われていた謎の少女・フィーナとの出会い。サラ亡きあとの、廃坑、そしてダームの塔での戦い……。

ダルク＝ファクトを倒し、６冊の本を手に入れるのだ！

Ⅱ イースの国とふたりの女神、そして……

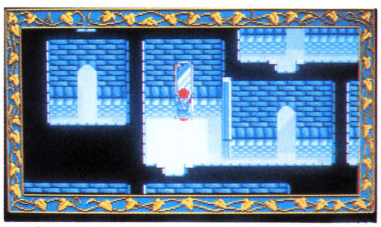
舞台は天空に飛んで、イースの国。草原に倒れていたアドルを助けた少女リリアは、じつは重い病におかされていた。サルモンの神殿をめざして冒険を続けるアドルに心ひかれるリリア。「ふたりの女神」とは？ 神殿に巣食う魔物たちの謎とは？ さまざまな人びととの出会い、そして別れを通じて、すべての謎が明らかにされていく。

デカキャラは手ごたえアリ！

▲ダームの塔の最上階で待つ、ダルク＝ファクトと決戦！

◀『Ⅱ』のデカキャラのほとんどは、剣が通用しない。ファイヤーの魔法でやっつけよう

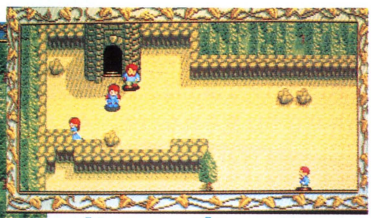
▼建物の中にいる人物との会話は、Ⅰ・Ⅱともにこんな感じ。フィーナがかわいい



▲ダームの塔の内部は、入り組んだ迷路のような構造。上へ進むと、アイテムがからんで大変！

◀『Ⅱ』の氷の世界。複雑な地形を上ったり下ったり……

▲「♪この木なんの木気になる木～」ロダの木だってば



▲『Ⅱ』のスタート「ランスの村」。こぢんまりとした平和な村だ

1、2月の新作 Line Up

年末から年始にかけてのソフト・ラッシュを終え、ようやく落ち着きはじめた今日この頃。とはいえ『スーパーダライアス』（タイトー）などの超目玉ソフトも控えていることだし、まだまだ落ち着いちゃいらんないゾ!!

■大戦略

●マイクロキャビン／１月発売予定／価格未定

パソコン版で大人気のウォー・シミュレーションが、ついにＰＣエンジンに登場。戦闘アニメーションも豊富で、さすがはＣＤロム。

■ソル・ビアンカ

●メサイヤ／１月発売予定／価格未定

２月にはＯＶＡも発売される予定の『ソル・ビアンカ』。ひと足さきにゲームで、その世界を味わえちゃうのだ。ＳＦ・ＲＰＧだよ！

■ニュージーランドストーリー

●タイトー／２月発売予定／価格未定

カワイイ小鳥の「ティキ」が主人公のシューティングアクション。操作や設定がわかりやすく、初心者でも安心、なのだ。

©SYSTEM SOFT©マイクロキャビン©1990 TAITO CORP.©1989 NCS

Spirits Label

スピリッツ レーベル

多くのファミコンユーザーが期待を寄せている、ハイパーRPG『魍魎戦記(もうりょうせんき)　摩陀羅(マダラ)』。このゲームがどんなにすごいか、今回から連載で紹介していくぞ！　乞う御期待！

ファミコン版

©KONAMI 1990©田島昭宇&マダラ・プロジェクト©黒田幸弘©角川書店

魍魎戦記 MADARA 摩陀羅 Vol.1

'90年代最初の年、ファミコン界の大きな目玉になることマチガイなしの作品「魍魎戦記　摩陀羅」。なんてったって、本誌でおなじみのクロちゃんこと黒田幸弘さんがゲームデザインしたんだから、おもしろくないワケがない。しかも、制作があのコナミなんだから、完成度の高さは保証されているようなもんだ。今月から、このコーナーでは、ファミコン版『魍魎戦記　摩陀羅』の情報をビシバシ紹介していくぞ。さて、今回はそのゲーム内容のすごいところを2つほど（ホントはもっとたくさんあるんだけどね）紹介するぞ。

◀グラフィックの美しさにも注目

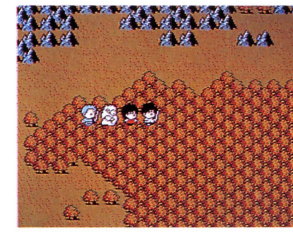
1 八大将軍がハデに登場

なんといっても、摩陀羅の宿敵、金剛国(こんごうこく)八大将軍の登場シーンの迫力がすごい。コミックでおなじみのキャラクターが、画面いっぱいにドーンと表示されるのだ。これだけハデな演出は、他のＲＰＧでは見られないぞ。

▲八大将軍のひとり、禍耳幽羅(カジユーラ)だ！

2 四季の変化があるぞ

マップを歩いていると、それまで緑だった野原や木が紅葉したり、雪に包まれたりする。このように『魍魎戦記　摩陀羅』には、季節の概念が取り入れられているのだ。もちろん、季節を使ったトリックもあるぞ。



▲秋になると、美しい紅葉が広がる

NEW DISK INFORMATION

今月のラインナップは世界一強力だぜ！　これを見逃したら、もはや人生に春は訪れまい(超大ゲサ)。

※表示はすべて税込価格です

信長の野望／水滸伝

●ポリドール　CD2,781円／MT2,472円

光栄が誇る二大ベストセラーＳＬＧのＧＭを、オリジナル音源で完全収録。グレードアップバージョン3曲入。

◀3曲のアレンジバージョンがいい

R-TYPEⅡ

●ポニーキャニオン　CD、MTとも2,500円

『Ｒ－ＴＹＰＥⅡ』のオリジナル＆アレンジバージョンに『エックス・マルチプライ』のオリジナルも入ってる。

◀1月21日発売、予約特典もあるぞ

みつめていいよ♡創刊号

●ポリスター　CD2,884円／MT2,472円

お待たせっ！　史上最強のアイドル、ミキ、カスミ、ショーコの3人が贈る、歌とドラマでつづった1枚。

◀ミキちゃんの特製しおり付きだ

G.S.M.1500シリーズ

●ポニーキャニオン　各1,500円

発売第5弾は、アルフ ライラワ ライラの『エリア88』と、業界初のＵＰＬサウンド『忍者くん阿修羅の章』の、豪華2タイトルだ。オリジナルバージョンやアレンジバージョンも入って、どちらも聴きごたえ十分!!

テトリス完全攻略ビデオ／マージャンギャルズグラフィティVol.3

●ポニーキャニオン　各3,200円

まずは、ついに登場した『テトリス』攻略ビデオ。オールカンストへのバイブルと言っても過言ではないこの1本。キミもこれで、神の領域を見られる!?　そしてそして「マージャンギャルズ～」の第3弾。ホームデータ特集で見どころいっぱい。

COMPTIQ NEW IDOL DATA BANK

Photo by Youichi Iwase
Styling by Fueba Fujino
Hair & Make-up by Yoshinori Shimohashi
Masayuki Shirakawa
Coordinated by Masaaki Tsukada
Art Direction by Kazuo Takagi
Design by [AR+DA]

©COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1990

イース①

Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

イース第2部はコミックコンプ
3月号(1/26発売)より連載開始!!

羽衣イースついに単行本化!!
コンプコミックスDX 890円(税込)
絶賛発売中
羽衣 翔

角川書店

New

IDOL DATA BANK

新・アイドル・データバンク

今月号のアイドルデータバンクは、フジテレビのTV番組『パラダイスGOGO!!』で活躍している乙女塾の中からデビューしたキュートな5人組、CoCoの登場だ!

今年はこの娘たちの予感…

CoCo

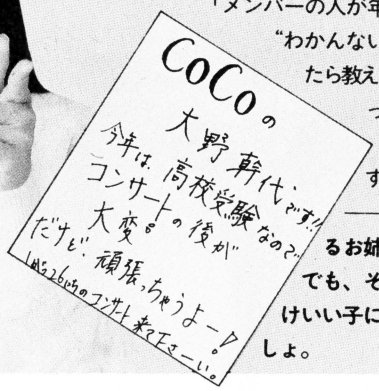
IDOL DATA BANK
♥IDBO27♥

CoCo

さーて、お待ちかね。今月は『パラダイスGOGO!!』(フジTV系)の乙女塾からデビューした元気印の5人娘CoCoの登場だ。1月には渋谷公会堂での初のコンサート、2ndシングル『はんぶん不思議』のリリースとCoCoの5人は全力投球なのだ。それではまずメンバー1人1人にクローズアップ!

大野幹代《1期生》

「いよいよ今年、高校生です」



——っつ〜ことは受験生……。どう？勉強はスムーズにいってる？

「メンバーの人が年上なんで、"わかんないとこあったら教えてあげる"って言ってくれてます」

——頼りになるお姉様ってか。でも、そのときだけいい子にしてんでしょ。

「えへへ……。だけど、このごろナマイキだぞって言われてます（笑）」

——残り少ない中学時代だけど、なにか思い出ってある？

「去年の文化祭がおもしろかったです。他のクラスでディスコをやってて、そこで1時間ぐらい踊り続けましたね。おふざけの乱闘騒ぎまであって、すごい盛り上がってました」

——中学校のディスコって、どんなんなの？

「部屋を暗くしちゃいけないんで、ちゃんと電気をつけとくんです。そしてお立ち台代わりにイスが置いてあるんです。もちろん、わたしはそこでず〜っと踊ってましたけどね」

羽田恵理香《1期生》

「英会話をマスターした〜い!!」

——なして？

「外国でホームステイしたいんです。日本より外国の方が好きなんですよね〜。広々としてるから。それに外人が好きだしっ！」

——どういうとこが？

「すごく大らかな感じがするでしょ」

——だけど、ホームステイはそんな楽なもんじゃね〜ぞ。

「行った人に話を聞くと、最初は逃げ出したいほど辛いと言ってました。でも、慣れちゃえば楽しいですよ。それに英語ができれば寂しくなんてなりませんからね」

——そういう短期留学ならいいけど、永住なんてしたくないだろ？

「いいえ。それがわたしの夢なんです。でも永住するんだったら親と一緒がいいな」

——ふつう、親はイヤがるんとちゃうか？

「お母さんはゴルフが好きだから、ゴルフ場があればいいわよって言ってます」

——おお、ハイカラなお母さんだこと。

宮前真樹《1期生》

「1月16日に17歳になりま〜す!」

——おめっとさん。で、気分は？

「CoCoのなかでは最初に17歳になるんで、ちょっと『おとなじゃ〜ん』みたいな……ハハハ！　とにかく“しっかりしなきゃな”なんて思ってます」

——17になってやってみたいことは？

「原付の免許を取りたいんですよね。友だちはみんな持ってて、わたしだけ自転車なんです。それに誰も乗せてくれないんですよ」

——あたりまえじゃ！

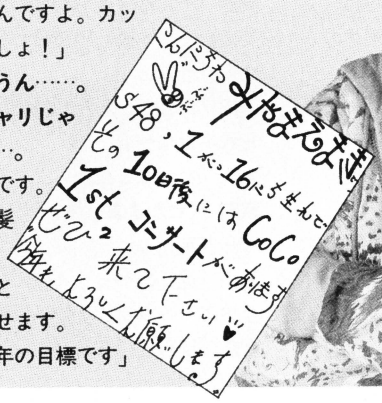
「むなしいから、これは絶対取らなきゃいけないなと決意したんです」

——う〜ん、動機が今イチ説得力に欠けるな〜。

「でも、中学時代から乗りたかったんです。髪を肩より長く伸ばして、メットを取ったときに髪をサッとやってみたかったんですよ。カッコイイでしょ！」

——う、うん……。でも原チャリじゃあな〜……。

「いいんです。そのうち髪を伸ばして、きっとやってみせます。それが今年の目標です」



瀬能あづさ《2期生》

「いろんな地方に行きたいな」

——とくに行ってみたい所はどこ？

「北海道がいいですねぇ〜」

——スキーなんぞを楽しんでみるとか。

「それがスキーは全然ダメなんですよ。以前行ったことあるけど、ソリでずっと遊んでましたから」

——ちびっこゲレンデで戯れてたわけね。

「ほかに行きたい所はですね〜……」

——話をそらしやがったな。

「えへへ。九州がいいな。まだ行ったことがないから。とにかくいろいろ周ってみたいんです」

——外国なんぞは？

「行きたくない。外国行くんだったら、日本のまだ行ったことのない所を周りたいな」

——たとえば新婚旅行はど〜すんの？　今や大半がハワイだぜ。

「そ〜なんですか？　わたしは熱海でもいいですよ。好きな人と一緒にいられればどこだっていいし♥」

——おおっ！　言ってくれるじゃん。

「とにかく日本中を周ってみたいな」

三浦理恵子《2期生》

「スカートは短いのが多いっ!」

——恥ずかしがる子が多いのに……。わ〜った。見せたいんだろう。

「はいっ。人に見られるという意識を持てば、足がもっと細くなるでしょ。だから冬でもミニをはいてます」

——素晴しい。ミニをはかない女どもに聞かせてやりたいね。ところで、今年の目標はなにかな？

「お料理がうまくなりたいです！　他の人はみんなうまいんですよね。なのにわたしだけ全然できないから……」

——で、とりあえず何を作ってみる？

「お菓子です！」

——それって料理じゃないぜ。

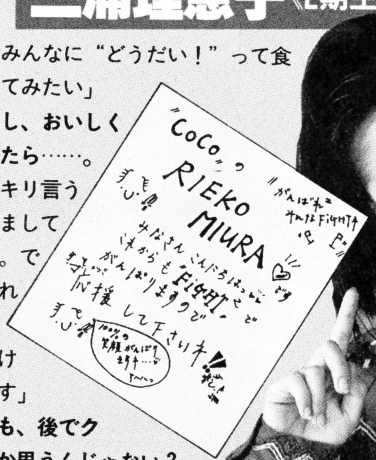
「じゃぁ〜、ハンバーグ！　うまく作って、みんなに“どうだい！”って食べさせてみたい」

——もし、おいしくなかったら……。

「ハッキリ言うより励ましてほしい。でも言われれば素直に受け止めます」

——でも、後でクソ〜とか思うんじゃない？

「そ〜ですね。ハハハ!!」



CoCoのプライベートトーク

女の子が5人も集まると、華やかという以前にうるさい！ ま、それだけ元気がいいってことだけどさ。じゃあー、CoCoの5人はふだんどんな会話をしてるのか、ちょっくらのぞいてみよう！

三浦「去年はあっという間だったね」
大野「わたしと羽田と瀬能がマイクのスポンジ落としたり……」
宮前「噂の珍相というコーナーで寝ぐせをばらされたりとか……」
羽田「瀬能は横のファスナー全開で踊ったりしてたもんね」
瀬能「いや〜、ちょっとサービスしたかな？　みたいな」
大野「そんな失敗も数多くあったけど、でもいっつも楽しい毎日だったよね」
全員「うんっ！」
羽田「だけど、わたしはいつもいじめられてたな〜」
4人「わがままだからよ」
宮前「“わがままハネダ”って有名だから（笑）」
羽田「違うの〜っ！　みんなでウソを並べて……ウソじゃないんだけど……」
宮前「ほら、ごらん」
羽田「だからぁ〜、それを大げさに言っていじめるんじゃな〜い」
瀬能「でも、いけないのは恵理香ちゃんなのよ」
羽田「てか、決断力がないからそういうハメになっちゃうの」
大野「ハメじゃなくて、そうさせたの」
三浦「こ、こわ〜……（笑）」

羽田「だけど、一番最初にいじめだすのはまきポーなのよね」
宮前「待ってよ。確かにわたしが一番最初に切り出すけど、段々エスカレートしてきて一番最後にひどくなるのが」
羽田・宮前「幹代ちゃんなのよね〜」
全員「ハハハハハ!!」
宮前「あっ！　ウーロン茶こぼしちゃった〜」
三浦「何よ突然……。もう〜ドジなんだから」
宮前「恵理香ちゃんほどじゃないって」
羽田「またわたしを〜……。でも、宮前みたいにマヌケな転び方しないって」
宮前「そこまで言う〜？」
羽田「だって、ステ〜ンって転ぶんじゃなく、漫画みたいに転ぶんだもん」
大野「それって同じだよ」
瀬能「恵理香ちゃんだってマヌケな転び方してるじゃない」
三浦「どっちにしても、まともなのは2期生だけよね〜」
瀬能「ね〜」
大野「なにねごと言ってんのよ！」
瀬能「でも、一番おとなしいのはわたしよ」
全員「……」
瀬能「うそです……」
全員「ハハハハ!!」
羽田「わたしかも」
（4人がにらむ）
羽田「そうやって、みんなでいじめる〜っ」

羽田「みんなで私をいじめるんです」4人「え〜っ、そんなこと…あるよっ！」

ニンマリ 読者とCoCoの 相性テスト

キミはCoCoの誰とお似合い?

いい娘ばかりで迷ってるキミ!
そんなときはこの相性テストで誰とピッタンコなのかをチェックするといいかもよ。

YES→ NO→

START

バカと呼ばれるより アホと呼ばれたい

冬より夏が好き!

プロレスが好きだ!!

英語より国語の 方が好き

星占いより血液型占いの 方が好き

ダウンタウンより ウッチャンナンチャンの 方がおもしろい

女の子と エッチ話ができる

スチュワーデスより 看護婦に憧れる

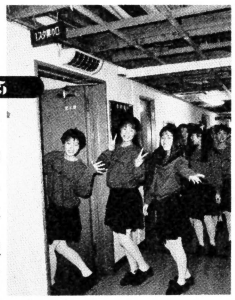
恋人のためなら 命をかけられる

ブリッ子が好き!

ブレザーより セーラー服の方がいい

撮影/岩瀬陽一　スタイリスト/藤野笛羽(VOICE)　ヘアメイク/下端吉範&白川政行 (DROP)

▶16:55
〝それでは行ってきま～す〟と元気よくスタジオ入りする宮前・大野・羽田。この日の収録は第1スタジオだ



パラダイスGOGO!! ON・AIRピンナップ

▲17:01
これがスタジオの全景。スタジオの中はTVで見てるより意外とせまいのだ。収録中、乙女塾のみんなは左側の席にいるのだ

▲17:18
はねはねのVサインがいいね。この日、あっちゃんは学校の都合で遅れたのでこの時点ではまだいないのだ。左下はribbon のあみちゃんです

◀17:26
『パラGO』は30分番組。〝あっ〟というまにも う終わりの時間になってしまった

CoCo の原点とも言えるフジテレビの『パラダイスGOGO!!』の収録現場を取材してきたので、残念ながら放送の見れない地域の人も、このコーナーから番組の雰囲気を味わってね。

CoCoインフォメーション

《新曲》1月24日に2ndシングル『はんぶん不思議』(作詞：及川眠子、作曲：岩田雅之、編曲：有賀啓雄) が発売になるぞ。

《写真集》『CoCo が好きっ！』(扶桑社刊・税込1800円) が発売中。

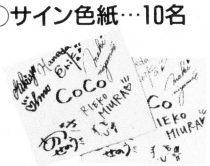
《コンサート》1月26日に渋谷公会堂で1stコンサートが行われるぞ。問い合わせ先はチケットぴあ (☎03-5237-9999) まで。

《ファンレター》ファンレターの宛先は、〒162-88 新宿区河田町3-1 フジテレビ『パラダイスGOGO!!』CoCo (○○ちゃん) 係まで。個人宛ての場合、誰宛てなのか書き忘れないようにね。

◀5人のいろいろな表情を見ることができる1st写真集

CoCoからのプレゼントコーナー

①サイン色紙…10名



さてさてお待ちかねのプレゼントは、サイン色紙を10名、1990年のダイアリーを10名、個別プレゼントを5名(各1名)にプレゼント。CoCo の5人がそれぞれ選んでくれた個別プレゼントの内容とダイアリーの色は下の表のとおりだ。巻末にある応募はがきに希望する賞品 (はっきりとね) と必要事項を記して送ってね。〆切は2月7日だよ！

②個別プレゼント…各1×5名

③1990年ダイアリー…5名

	個別プレゼント	ダイアリー
大野	セサミグッズ	紺
羽田	クッション	茶
宮前	お菓子セット	ピンク
瀬能	くつ下	赤
三浦	ぬいぐるみ	水色

iDOL Data Bank

	大野幹代
本名	大野幹代(おおの・みきよ)
ニックネーム	みきよちゃん
生年月日	昭和49年6月17日
星座	ふたご座
血液型	B型
出身地	東京都
サイズ	身長162cm、体重46kg、バスト78cm、ウエスト58cm、ヒップ85cm 足の大きさ24.5cm
出身校	中学校3年在学中
趣味	手紙を書くこと
特技	目を一重にすること
歌手デビューはいつ？	平成元年9月6日
ディスコグワフィ	★シングル★『EQUALロマンス』
TVドラマ出演歴	なし
CM出演歴	なし
どんな性格	明るくて元気でちょっと泣き虫です
自分の体で好きな所	なし
自分の体できらいな所	O脚な足
好きなファッション	リセ、マリン、ジーンズ
好きなスポーツ	バスケットボール、テニス
好きな動物	犬、ネコ、小鳥
きらいな動物	ハチュウ類、両生類
好きな音楽	歌謡曲
好きなアーティスト	工藤静香さん
好きな食べ物	ピザ、ドリア、くだもの、おかし、セロリのぬかづけ
好きな色	緑、赤、紺、茶など、なんでも好き
好きな絵	なし
好きな場所	のどかでひろーい所
尊敬する人	母親の両親と工藤静香さん
理想の男の子	やさしくておもしろくて私より背が高くて大きな口・声で笑う人
きらいな男の子	不潔で自分勝手
よくみるTV	パラダイスGOGO!!、洋画
好きな映画	長くつ下のピッピ、ぼくらの七日間戦争、冒険もの
旅行したい国	韓国
占いを信じる？	信じま～す!!
初恋はいつ？	小学校1年
いちばん大切にしている物は？	セサミストリートのグッズ
愛読書	プチセブン、ジェニー
ライバルは誰？	なし
弾ける楽器	エレクトーン(少し)
欲しい物	洋服、家、セサミーグッズ
キスの経験	なし
チカンにあったことは？	なし
結婚は何歳でしたい？	23歳
コンピュータをどう思う？	むずかしそうだけど、一度いじってみたい!!

援 し て ね !

羽田恵理香	宮前真樹	瀬能あづさ	三浦理恵子
羽田恵理香(はねだ・えりか)	宮前真樹(みやまえ・まき)	瀬能あづさ(せのう・あづさ)	三浦理恵子(みうら・りえこ)
えりかchan、はねはね	まきポー、まきちゃん	あっちゃん	りえこ、りえちゃん
昭和48年3月7日	昭和48年1月16日	昭和48年4月3日	昭和48年9月1日
うお座	やぎ座	おひつじ座	おとめ座
B型	?型	?型	A型
東京都	東京都	神奈川県	東京都
身長155cm、体重40kg、バスト75cm、ウエスト56cm、ヒップ80cm 足の大きさ23cm	身長158cm、体重40cm、バスト77cm ウエスト55cm、ヒップ80cm 足の大きさ23.5cm	身長156cm、体重45kg、バスト86cm ウエスト60cm、ヒップ87cm 足の大きさ23.5cm	身長155cm、体重43kg、バスト78cm ウエスト57cm、ヒップ80cm 足の大きさ23cm
高校2年在学中	高校2年在学中	高校1年在学中	高校1年在学中
ダンス、映画鑑賞、編み物、寝ること	ディズニーの物集め	リボン集め	ぬいぐるみ集め
ダンス、なわとび(2重回し)	お料理	どこでも寝れること	笑うこと
平成元年9月6日	平成元年9月6日	平成元年9月6日	平成元年9月6日
★シングル★『EQUALロマンス』	★シングル★『EQUALロマンス』	★シングル★『EQUALロマンス』	★シングル★『EQUALロマンス』
なし	なし	なし	なし
なし	なし	なし	なし
B型典型の性格で明るくてマイペースで負けず嫌いなので少し勝ち気なところもある。おっちょこちょいな性格です	明るくハッキリとした性格。でも好きな人の前だと話もできない	とにかく明るい。笑いじょうご	明るくて誰とでもすぐ仲良くなれちゃいます
なし(しいてあげると、目と鼻)	目と足	目	エクボ
O脚、くせ毛、うすいまゆ毛	ホッペ	目以外のところ	つめのおれた指
ジーンズetc.のラフな服装	ラフな服	なんでも好き。ロングのスカートもジーパンも好き	PINKHOUSEか、ジーンズ
ダンス、テニス、バドミントン、バレーボール	テニス、水泳	バドミントン、バレーボール	バドミントン
ネコ、犬	ネコ、小鳥	犬	ネコ
スカンク	ゴキブリとか、へんな虫	クモ、ミミズ、ゴキブリ	カエル、へんな色の緑色した動物
DISCOSONG、久保田利伸さんの曲	ロック系	ポップス	PUNK系のROCK
中山美穂さん	とくになし	浜田麻里さん、プリプリ	小泉今日子さん
梅干し、ハーシーのチョコレート、みそ汁、メロン	ナビスコのスィートポテトパイ	ハンバーグ、シチュー、ヨーグルト イチゴのチョコレート、くだもの	不二家のペコCHANのウエハース(バニラ)アイスクリーム
黄色、オレンジ、赤、青、白etc.	赤、ピンク	黒、白、赤、茶、からし色	ピンク、青、茶
私をひきつけてくれる絵	なし	かわいい絵	とくにないです
フジテレビ、軽井沢	自分の部屋	夜景のきれいな所	横浜ベイブリッジ
お母さん	親	山口百恵さん	母
笑顔がきどってなくて大口あけて一緒に笑ってくれる人でおもしろい人	目がキレイで笑うと三日月型になるお兄さんタイプの人	体型ががっちりした人。清潔で白が似合う人、やさしくておもしろい人	やさしくてお兄さんみたいにリードしてくれる人
ぐちぐちしてはっきりしない人で不潔な人	しつこい人	不潔でくさくて長髪	うそつきの人
とんねるずのみなさんのおかげです 火曜サスペンス	あまりテレビは見ない	あまりテレビは見ません	パラGOです
スタンド・バイ・ミー、バック・トゥ・ザ・フューチャー、Song for USA	恋愛もの	スタンド・バイ・ミー	愛と青春の旅立ち
アメリカ(ロス)、オーストラリア	オーストラリア	日本でいいです	日本
信じます	信じる	信じます	はい
幼稚園(初恋というのではなくなんとなく好感を持てた男の子がいたのがこの頃なので)	小学生の頃かナ	幼稚園の年長さん	小学校3年生
おばあちゃんの形見の杖、アクセサリー、友達、ファンの人、お母さん	バラのドライフラワーとお友達、あと今までファンの人たちにもらった手紙とプレゼント	母からもらった指輪とファンの人からのプレゼントと猫のぬいぐるみ	ファンの人からもらった物、ぬいぐるみ
赤川次郎さんの本	吉本ばななさんとか	ないです	とくになし
なし	なし	ないしょです	なし
琴、たて笛、ピアノ(猫ふんじゃった程度)	ピアノ	たて笛、カスタネット	ソプラノandアルトの笛
くつ、それからファンレター!	みんなの応援、洋服	洋服、大きな部屋	私より大きいクマのぬいぐるみ
なし	家のワンchanの花子さんと	ないです	夢の中であるかなあ〜
ある	たまに朝の電車で	あります	あるかなあーと思ったらカバンでした(笑)
26〜28歳	23歳ぐらい	23歳ぐらい	23歳ぐらいです
頭が良すぎてなんだか怖い。でも便利	わけわからないです	わからないです	現代的だなあー

IDOL DATA BANK
♪MELODY DATA♪

ﾊﾝﾌﾞﾝ ﾌｼｷﾞ　　CoCo
@27T145L8Q8O5R2R8C<B>CDDDC4C<B>C
DDDC4<AB>CEDEDE4D<A2.AB>CEDEDE4D
F2.DEFG4DD4D4GFEFD4C<B>CDDDC4C<B
>CDDDC4<AB>CEDEDE4D<A2.AB>CEDEDE4
DF2.DEFR8G4GG4G4G4GG4DEFR8G4GG4G4
G4GG4AEG1R4GABA>C<BF4DDEFFAG4FGA
GBAE4EEFGGFEA4AG2R8GFEFA4.AGFEF
G2.>CCCCCCC4.<BB2R8GABA>C<BF4DDE
FFAG4FGAGBAE4EEFGGFEA4AG2R8GFEF
A4.AGFEFG2EFEFE4E4CR8C4D4E-4E2EF
EDCCDE2R8EEEFG4A4F2R8FGA2R8DDEF
E4CG2GA4A4AGG-G4GABA>C<BF4DDEFFA
G4FGAGBAE4EEFGGFEA4AG2R8GFEFA4.A
GFEFG2EFEFE4E4C1EFEF2.R4R8E4E4C1
$

はんぶん不思議

作詞/及川眠子　作曲/岩田雅之
編曲/有賀啓雄　歌　/CoCo

夕陽ににじむ　この川べりで
そっと肩をならべて
草野球をみている　図書館からの帰り道

あなたはルール説明ばかり
夢中になってるから
私　チョッピリすねて
ふたり最後はいつも
そうね　ケンカになるの　馬鹿ね

あなた意地悪　(だけど心は)
きらいよ　ほんと　(好きと叫ぶの)
何故か　反対の気持ちだけが
くちびるをこぼれる

私せつない　(投げたことばを)
きらいよ　嘘よ　(信じないでね)
Misty Heart　恋してる女の子は
はんぶん不思議

駅へと続く　人気ない道
手をつなぎたいくせに
まるで照れ屋なふたり
不意にJokeかわして
わざとふざけてしまう　ダメね

どうして私　(だけどこの時間)
じれったいのね　(大切だから)
現在が　輝きにあふれるほど
不安になってゆく

どうしてあなた　(見えない場所で)
瞳そらすの　(優しい人ね)
Misty Love　恋してる男の子も
はんぶん不思議

いつかは　違う幸せ選んでいても
今は　同じ未来を夢見ていたい

あなた意地悪　(だけど心は)
きらいよ　ほんと　(好きと叫ぶの)
何故か　反対の気持ちだけが
くちびるをこぼれる

私せつない　(投げたことばを)
きらいよ　嘘よ　(信じないでね)
Misty Heart　恋してる女の子は
はんぶん不思議
はんぶん不思議

©フジパシフィック音楽出版

お知らせ　アイドルデータバンクの情報と左のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄に、あなたのお持ちの機種名(88mkⅡ/88SR/88VA/98(2DD)の4シリーズのいずれか)を必ず記入し、口座番号　東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円(税込)(送料・DISK代)を送金してください。

INFORMATION　新・アイドルデータバンクに登場してくれたアイドル8人の最新情報!!

IDB007　高沢りえ
りえちゃんの主演するドラマ『いつも誰かに恋してるッ!』がフジテレビ系で1月11日夜8時から始まるぞ。待望のセカンドシングルは2月1日にリリースされる予定。

IDB011　坂上香織
今年は高校生になる香織ちゃんは3月10日から松竹系で公開になる映画『押忍!　空手部』にヒロイン役で出演する。香織ちゃんの一足早い高校生姿が見れるぞ。

IDB016　田山真美子
同じCBSソニーの中山忍・河田純子ちゃんと一緒に楽天使のキャンペーン中の真美ちゃん。1月1日に発売された『楽天使記念アルバム』にも3人の歌が収録されていいるよ。

IDB018　中山　忍
12月17日に池袋のサンシャイン劇場で行われた楽天使のイベントが収録されたビデオが2月1日に発売になる。楽天使の3人で歌っている『天使たちのシンフォニー』も収録されてるぞ。

IDB019　山中すみか
現在はフジテレビで火曜深夜26時35分から放送されている『僕らの気分!』という番組にレギュラー出演中。すみかちゃんのノンビリとした雰囲気が味わえるよ。新曲は3月1日発売予定。

IDB020　河田純子
11月に、恵比寿ファクトリーで行われたライブビデオが2月21日に発売される予定。JUN²は今年、高校受験のために1～2月は勉強に集中するそうだ。受験生のみんなも頑張ってね!

IDB024　西田ひかる
12月21日に発売になったLP『シルエット』が好評のひかるちゃん。1月からはりえちゃんと一緒にドラマ『いつも誰かに恋してるッ!』に出演するぞ。

IDB026　吉田真里子
真里子ちゃんは待望のコンサートツアーが12月28日の東京・日本青年館を最後に無事終了したところ。今は12月にリリースした『嘆きの天使』でがんばっているぞ。次の新曲は春頃の予定。

日本音楽著作権協会(出)許諾第8902230-901号

HIROBA NO CORNER

TABLE OF CONTENTS

●リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
●超感覚比較文化論
●クロスワードパズル
●インフォメーション
●エキサイティングライブラリー
●先江進文庫㉜
●なるにはシリーズ
●文庫と私
●オタクのお宅
●プレゼント

ADMISSION FREE

READER'S GRAPHIC GUERRILLA

READERS' TALK

さてバレンタインシーズン到来！　もらった人ももらえなかった人もあげた人もあげなかった人も、イラストを送ってちょうだい！

＊今月のひろコ賞＊

お久しぶりです。なんか芸風が少し変わったみたいだけど、なにか心境の変化があったかな？　また、どんどん、イラスト描いては、送りつけてちょうだい。待ってるよ

◀埼玉県　ふるだぬきクン

▶神奈川県　今荷夜久クン

人間誰でも毎年年をとるのですね。大学合格おめでとう。これからが一番楽しい季節ですね。ボツの時も時にはあるでしょうがめげるな

◀埼玉県
輝橋竜史クン

これは、竜史クンの本当の心の叫びなのでしょうか？　私もひとり暮らしをしてみたいなあと思っています。でもひろコは意外と電話がニガテなのです。暗いでしょ？

from READERS どじ話

この間、通学の途中、電車に乗っていて、ふと顔を上げると、目の前に美人のお姉さんが座っていた。

しばらくしてから突然、「プゥ〜」という音がお姉さんの方から聞こえてきた。すると、お姉さんが、隣に座っていたおじさんに「おじさん、おなかはだいじょうぶですか？」とすかさずフォローした。しかし、おじさんが、「あんたがオナラをしたんとワシの腹と何の関係があんのや！」とあっさり答えた。長い沈黙の後、お姉さんは次の駅で降りた。

おじさんが勝った。

三重県　山田重幸

しかし、音というのは、はっきりひとりの人物から発せられたとわかるもの？　黙っていれば必然的に犯人はおじさんになったのに。

ある日、Tは犬の散歩をしている途中で突然、縄を解かれた犬が近づいてきて、犬のケンカに巻きこまれ、自分の犬に足をかまれた不幸なヤツです。

兵庫県　高本和幸

飼い犬に手をかまれるとはまさにこのこと。私はよく自らの手をひき出しに入れたまま閉めてしまうの。

友人Iが、古本屋にH本を買いに行った時のこと。彼が勇気を出して、レジへ本を持っていったら、いきなり店のおやじが「未成年には売れないよ！　1時間もネバったのに残念だったね」と言ったそうだ。Iは店にいた人々に白い目で見られ店を走り去ったそうだ。

茨城県　デューク

未成年に見られるうちはまだ人生楽しいのです。そう思ってがんばりましょう。なお、今回のハガキの中で福島県の横山敦くんより寄せられたクイズがあまりにくだらないのでご紹介します。答えは欄外。「からだの中でいつもうなづいている器管は？」

▲群馬県　騎羅恭介クン

ヒラコ　どーせボツと思っていると掲載されてしまうのですね。しばらく本誌を買えないそうですが、それでもイラスト送ってね

▲奈良県　星野うつきチャン

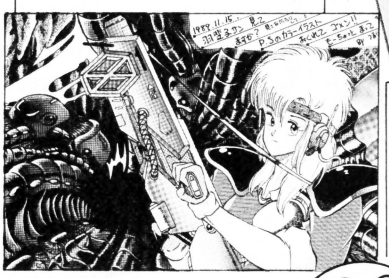
ヒラコ　そうです。季節はバレンタインに突入です。私はチョコレートだあい好き。あげるよりもらいたいぐらい

▼茨城県　剣・ＫＥＮクン

ヒラコ　誌面の私物化はおおいにけっこうです。ついでに私もやってしまいますが、歯医者は通い慣れた者でもこわいです

▶東京都　魔界看護婦えいるチャン

ひろコも理数系はニガテでした。物理で9点を取ったこともあります。がんばれっ！



◀兵庫県　きんもんクン

ヒラコ　個人的な掲示けっこうです。でも3年目って、ひょっとして男どうしなの？　まあ、メディアがコンプティークだからしかたないか？

▲北海道　祠堂真裕チャン

ヒラコ　北海道はほんとーに寒いでしょう。ひろコは毎月風邪ひいてるの

▶埼玉県　竜堂魅翻クン

なかなか雰囲気のあるイラストです。今度はコメントもね！

◀千葉県　神異妖魔道士まりもチャン

ヒラコ　いつもペンネームまちがってごめんなさい。今回はあっているでしょーか？　ROM²は手にいれたのでしょうか？

キミのまわりのジャンキーなヤツ

ニャンキー

R　最近、ゲームセンターでゲームをしていたら変なおじさんが近づいてきた。友だちは逃げたけど、ボクは気にしないでゲームをしていたら、おじさんにつかまってキスされてしまった。気持ちわりー。

富山県　十二由光

H　それは災難でしたね。でもそのおじさんはいったい何者なの？

R　うちの学校のホラ吹き柔道教師の話です。彼は頭痛で体育を見学している生徒に対して「ジュースを飲み過ぎるから中枢神経がやられたんですよお」と言い、サボリの生徒に対して「頭突きで脳波を変えれば治りますよお」と言った。また「私は松下幸之助とは親友で、彼をまっちゃんと呼んでいます」だの、保健の授業中には「女生徒諸君、男はみんなオオカミでいつもトップスピードだから気をつけましょう」など意味不明なことをのたまうのだ。　大阪府　出口誠治

H　うそつき柔道教師シリーズはおもしろい。次が楽しみ！

R　私の学校の化学のM先生は7000万円もの預金があるが、極端に節約しており、部屋にはふとんもなく毎日寝袋。食事は材料費をケチるばかりかガス代を安くするため、料理も週に1度のまとめ作り。風呂は4日に1度。彼の唯一のぜいたくはビデオなのだが、冬になると、ストーブがないため室温が下がり、ビデオは凍って動かなくなるそうだ。

髪も切らないのでモミアゲが長い。

東京都　ダバ

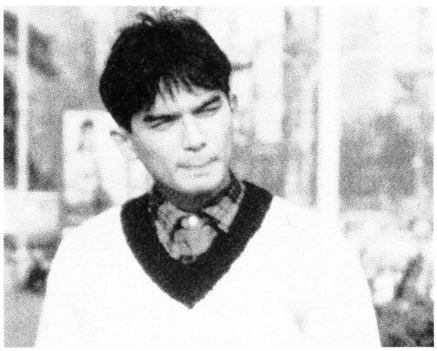
H　どれぐらいまで室温が下がるのだろうか？

超感覚比較文化論

バレンタイン特集 去年

去年 もらえた人 VS もらえなかった人

◀高畑純一さん・昭和39年3月10日生まれ・25歳・埼玉県出身・身長171cm・体重62kg・B型。趣味は海釣りと読書とテニス。現在、某食品会社の広報課に勤務。駒沢大学出身、実家は埼玉県某駅前のおそば屋さんでーす♡



▶小野民男さん・昭和42年4月3日生まれ・22歳・広島県出身・身長176cm・体重63kg・A型。趣味は古いジャズのレコード集めとサーフィン。早稲田大学教育学部3年生。代々木のアパートにひとり暮らしをしている。

研究内容

①最初にチョコをもらったのは、いつ、どこで、誰にでしたか。②今まで一番多くもらったのはいつ、何個ぐらいですか。③義理チョコをくれる女のコについてどう思いますか。④毎年2月14日をどんな思いで迎えていますか。⑤好きな女のコにはどうやってアタックしますか。⑥好きな女のコのタイプは。⑦チョコ以外で何をもらうと嬉しいですか。⑧自分の性格を分析してください。⑨男にとって大切なものは、ズバリなーに!? ⑩女は!?

高畑純一さんの回答

①中2のとき、放課後の教室で、クラス委員の女のコにこっそりもらったのが最初。②高2のとき、電車で4コ、学校で6コの計10コ!! 去年は3つ。③何とも。④朝起きてちょっとニヤケるけど、あとはごくフツーに。⑤マメな電話攻撃。用がなくてもかけて、「ちょっと声が聞きたくて」を連発。⑥キュートでわがままそうなコ。渡辺美奈代。⑦からだ……ウソ(笑)。ハンカチとかかなァ。⑧頼まれるとイヤと言えない小心者だと思う。ロベタです。⑨正義感とスケベ心。⑩かわいらしさ。

小野民男さんの回答

①高校1年のとき、そのときつき合ってた女のコに家の前で。②浪人してるとき、義理チョコ3枚もらったのが最高。以来、毎年義理2～3枚なのに、去年はそれもなし。③同情するよーな顔でくれるのはやめてほしい。④イヤな思い。⑤冗談で攻めて気をひく。⑥森高千里。美人でスタイルのいい人。⑦手編みのセーター ⑧本当はまじめで暗いのに明るいバカに見えてしまうソンな性格。約束・守るヤツだと自分では思う。⑨気合い、根性、やさしさ、夢。⑩やさしさと向上心と母性。

う～ん、とりたててハンサムでも金持ちでもキレ者っぽくもなさそうな高畑さん、正直言って「なんで!?」ってかんじである。でも実際にモッテモテのモテ男。その秘密は、彼の友人いわく、「とにかく女にやさしい。こいつ、好みなんかないんじゃないかと思えるほど、寄ってきた女をより好みしない。ブスでもOKという立派な男です」とのこと。立派。ふところがドーンと深いかよっぽどのスケベじゃないとこうはいかない。男は極端がモテるのね。

対する小野さんはルックスもファッションもまあまあのセン。渋谷でランダムに10人男のコをつかまえて並べてみたら、上から3～4番目ぐらいには入りそうな、一見ナイスガイ！ なのにモテないってのは、やっぱり「一生懸命ギャグやっててがんばってるってかんじ」（小野さんの友人談）のがんばり具合がどこかまちがってるからと見たぞ。好きな女が「美人でスタイルのいい女」というのも視野の狭さを感じさせるもんなぁ。余裕がほしいんだな。

寸評

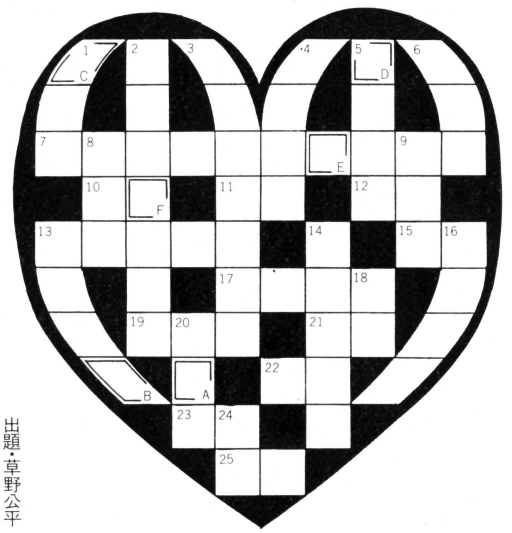
小田嶋 隆

実家に行くと、オレの机の中には、バレンタインに貰ったまま、もったいなくて食べないでおいたチョコレートが、セコく保存されている。一番古いのはもう15年モノになる。

開けてみたらひからびて白くなっていた。いいか、諸君、青春は、保存不能だ。今のうちに頑張れ！

CROSSWORD PUZZLE

クロスワードパズルを解いてA—Fを順に読む。すると、今年もひとつはもらいたいあるプレゼントになります。



出題・草野公平

●タテのキイ

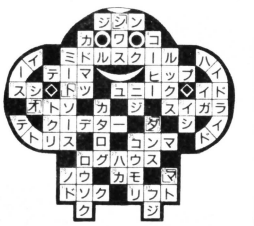
1 オレはナンパじゃない○○○だ
2 システムソフトの人気戦国シミュレーションゲーム
3 ゴルフで第1打目が直接ホールに入ること
4 一度マイクを握ったら離さない人もいる
5 寒さで農作物が被害を受けること
6 ボクを投げる不動産屋なんて呼ばないで……
8 擬餌針を使った○○○フィッシング
9 チェッ！ お年玉は○○○の涙しかもらえなかった
13 ボクたちの学校は○○○○共学
14 長野と群馬の県境にある活火山
16 レオナルド・ダ・ヴィンチの美女の肖像画
18 昔の日本人は○○人情を大切にした
20 あまい石垣○○○
24 日本三名園のひとつ偕楽園のある市

●ヨコのキイ

7 T&Eソフトの3Dゴルフ・シミュレーションゲーム
10 ○○は野となれ山となれなんていけません
11 ため○○の魚を釣る
12 伊東や下田のある半島
13 進化論で有名なイギリスの博物学者
15 大切なことは手帳に○○しよう
17 湖の氷に穴をあけて釣る小さな魚
19 シングルでもダブルでもない○○○ベッド
21 ♪てんてんてん○○てんて○○……
22 パパとママ
23 都会から大量に出るこれの処理は大問題だ
25 北の海にいるアシカ科の海獣

先月の正解

オトシダマ



INFORMATION

ニュータイプクラブの通信販売テレカ

ニュータイプクラブ『キッズ』のテレカの申し込みは郵便振替のみ。用紙に品番NTC003(大貫健一画)、NTC001(麻宮騎亜画)のどちらかとあなたの電話番号を明記の上東京2-149677まで。

◀右が大貫健一。左が麻宮騎亜

前代未聞のおもしろ情報誌『ステラ』創刊！

学生のためのハイパーマガジン『ステラ』創刊。生協等で配布されるフリーペーパーで、さまざまな情報の他、誌上お見合いコーナー、また電話により休講情報システムまでサポートしてるすごい雑誌だ。創刊記念テレカを3名に。発行㈱ワセダフジプロセス。☎(03)288-9685。

今年も『ドラクエ』人気で明けました

12月20日エニックスより発売された『ドラゴンクエスト・アイテム物語』を2名にプレゼント。アニメ放映（フジTV系）も開始され『ドラクエ』人気は全開だ。

邦画界初！ 超廉価のビデオ、8本発売

スキーシーズン到来！ しかし、ちょっと待て！ ゲレンデに出る前にまず『私をスキーに連れてって』（ポニーキャニオン・3500円・税別）で気分を盛り上げろ！(03)357-5841。

EXCITING LIBRARY

★BOOKS REVIEW

イラスト／中村 亮

ロックンロール・アルテミス

小沢章友著

NHK FMの『クロスオーバーイレブン』の奇想天外なスクリプトで毎回我々を楽しませてくれている著者がこれまた奇妙な短篇集を出した。日本初のCDサイズに6つの短篇。読んだ後、しばらくすると、映画を観たんだか音楽を聴いたんだかわからなくなる。不思議。

国書刊行会
500円(税込)

フォーチュン・クエスト

深沢美潮著

まだまだビギナー冒険者のパステル、クレイ、トラップ、ルーミィ、キットン、ノルの脳天気パーティーは、かさんだ借金を返すため、町のシナリオ屋に紹介された冒険をひき受けちゃった。

次々に起こるアクシデントを乗り越えて、一人前の冒険者になるのだ！

角川文庫
500円(税込)

ミステリーゾーン3

R.マシスン他著

テレビの『ミステリーゾーン』をリアルタイムで観ていた人たち、また最近、深夜の再放映に夢中になっている人たちにはこたえられないノヴェライゼーション。メインライターのマシスンの他多数の作家が腕を競ったアンソロジー。やっぱり深夜に読みたいね。

文春文庫
450円(税込)

シューレス・ジョー

W.P.キンセラ著

今から70年ほど昔、史上最強の外野手と言われながらも、ワールドシリーズの八百長事件に関係したかどで、永久追放になったシューレス・ジョー。彼が今、アイオワのとうもろこし畑に甦えり、ホワイトソックスのメンバーと共に再び活動を始めた！ これはSF？

文春文庫
520円(税込)

SF&ファンタジー・ガイド

神月摩由璃著

『ウォーロック』に連載されていた「摩由璃の本棚」の総集編。SFとファンタジーのレビューなのだが、一女子大生が、自分の思ったままに、楽しみながら書いているのが読む方にも伝わる。自分にとっておもしろいもの、それこそ名著なのだ。

社会思想社教養文庫
600円(税込)

グッバイ・ロリポップ

松村光生著

21世紀の探偵、伊東慎太郎の趣味は20世紀ふうのハードボイルド小説を書くこと。久しぶりの依頼人は、まるで彼の小説から抜け出たみたいなかわいい女の子(10歳)だった。やけにおマセな彼女の依頼は、行方不明の姉を探すこと。コメディタッチハードボイルドだ。

ハヤカワ文庫
420円(税込)

先江進文庫㉜

ジレンマ

◀チェット・ウィリアムソン著
集英社文庫　5－0円(税込)

私はハードボイルド小説が好きではないけれど、今月はハードボイルドを紹介してしまうのだ。ストーリーパターンが定型化していて、たいていいつも同じ味がするハードボイルドだけれど、「ジレンマ」は違う味がするおいしい小説だ。

ボブ・マッケイン。職業は私立探偵だが、マイク・ハマーやフィリップ・マーロウほどタフガイではない。あるゲイの富豪に失踪人の捜索を依頼されるのだが、調べるうちに失踪したのは依頼人の愛人であるということがわかってくる。とんとん拍子で失踪人を発見し、その居場所を依頼人に教えて一件落着。

「なんだふつうのハードボイルじゃないの」と思わせておいて、つぎのフレーズで主人公のマッケインが白血病に犯されていることがわかり、医者からはすぐに治療を受けろといわれる。しかし、そのときマッケインが探しあてた失踪人が、何者かに殺される。殺すために居場所を探させたのかと、マッケインの怒りは白血病の治療を後まわしにしてまでも、殺人犯追及へと駆りたてることになる。

もうこうなると、ただ金のための犯人探しとは違ってくる。執念、気迫、そして白血病で取り返しのつかない状態になるまでのタイムリミットが、ハードボイルドのお定まりの犯人探しであっても、迫力の違いを生みだしている。進行する病気とともに、マッケインの妻イブとの関係も冷えてくる。職業がら妻の浮気もすぐにわかってしまいながら、知らぬふりをして殺人犯探しに没頭するマッケイン。そのへんがこの小説を‘ハードボイルドの形式を借りた’男のロマン小説にしているのだ。

てっとり早くパターンにはめて書かれたハードボイルド。そんなものが多い昨今、「ジレンマ」はチェット・ウィリアムソンが世に問う金のためでない小説、新しい領域に挑戦する小説なのだ。本来ホラー小説作家であるウィリアムソンは言う。「マッケインは不治の病気のせいで決断を誤り、真犯人を逃がして窮地に陥るが、私は‘ミステリー’を書くというより、そのような難しい問題に遭遇した人々の物語を書きたかった」。

なるにはシリーズ システムソフトの スタッフになるには

木下聖雅氏の巻

きのした・せいか・35歳。
木下さんはなんであんなにバイタリティーがあるのでしょうか？ 睡眠時間はほんの2、3時間で、仕事したり遊んだり絵を描いたりしている。食べる量もすごい。やっぱり鉄人なのか。

●現在のポジション
㈱システムソフト社長室広報課課長

●どうやってチャンスをつかんだか
音楽雑誌を発行していてそれが社長の目にとまったのがきっかけとなった。

●仕事がイヤになるとき
別にイヤになるなどということはありませんが、オフタイムにゲームのお誘いなどあると、心が揺れてしまいます。

●今の仕事のオイシイ所
想像を絶するパワフルな人や奇想天外な人と出会えるチャンスがある。

高校生の頃から音楽を追っかけていたが、気がついたらここにいた。

よく考えてみるとひまわりのようにエネルギーが渦巻いている方向に向かってしまうようで、コンピュータの持つ可能性とパワーに吸い寄せられてしまったようだ。コンピュータ関連の仕事だったらなんでもよかったのだが、たまたまコネクションがあってなにもわからぬままシステムソフトにはいった。ラッキーだった。

つまり、けっこう偶然があったので具体的な参考にならないかもしれない。

けれど、言えるのは、たゆまぬ情熱が必要だということ。そしてその情熱が、きちんと表現できるということが大切。そのためには、スペシャリストになるにしてもゼネラリストになるにしても、それなりの勉強が必要だと思う。

（かたくなってごめん。会社員って見かけより、けっこうキチンとしている）

●求人情報●

求人に関しましては、募集広告を随時行っていますので、それをご参照ください。
編集部注：いろんなことに興味を持ってる人にはもってこいの職場だよ。

大江戸裏ワールド

中野豪

文庫と私

安田　均氏の巻

やすだ・ひとし　翻訳家・作家。
本誌との関係は密接で、現在は『AD&D®製作日誌』を好評連載中。最新作は『幻夢年代記』（ビジネス・アスキー刊）

本はやっぱり文庫がいい。最初に読み始める頃なんて誰でもそうお金があるわけじゃないから、どうしても文庫になる。まして、ぼくのように活字中毒傾向を持っていたら、どんどん文庫が増えていくことになる。だいたい昔から翻訳ものを読むことが多かったけれども、角川文庫で印象に残っているのは、『フランケンシュタイン』。

なぜかこのSFの古典がみつからなくって、調べてみたら角川文庫にあったので、喜んで買った記憶がある。フランケンシュタインというと、映画のイメージが強くて、いかにもゲテものを想像していたけれども、実際の作品は哀愁に満ちた、じつに優雅なものだったので、驚いた記憶がある。

考えてみれば、透明人間や吸血鬼ドラキュラ、ロボット（RUR）といった、この手の、後にリライトされたり、映像化されて有名になったものは、娯楽・文学を問わず、もともとはしっかりした「小説」なのだ。最初にそれに気がつかせてくれた『フランケンシュタイン』は、だからいまも印象が強いし、それを出してくれた角川文庫には、感謝もしている。『不思議の国のアリス』『雨月物語』『聊斎志異』『季稜』なんかもいまだ頭に残っている。

もう一つ、角川文庫でなぜか好きなのは、最後のページにある一文。「第二次世界大戦の敗北は……」のあれだが、これを何かの拍子に誤読していて、「若い文化力の敗退」という表現箇所を「若い文化」の強調に取っていたことだ。だから、昔はずっと角川文庫のことを「若者の味方」と思いこんでいた節がある。

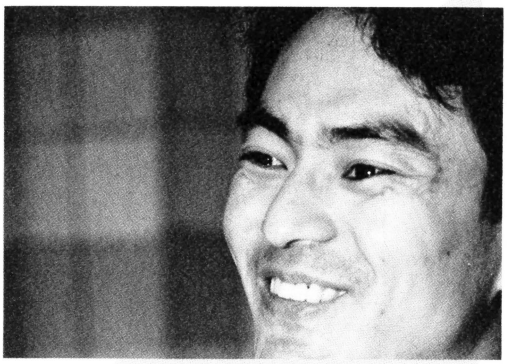
まあ、それは結局まちがいなかったわけで、書き手となった今は、自分なりにそれを実践できたらと思っている。

◀『不思議の国のアリス』
ルイス・キャロル著
角川文庫・270円（税込）

オタクのお宅

今月のオタク

アイドル信仰はオタクの基本！　しかし、業界の裏側からアイドルを語ったオタクははじめて！　アイドル・インタビュアー竹下さんは、アイドルオタクの頂点をキワめたオタクかもしれない。

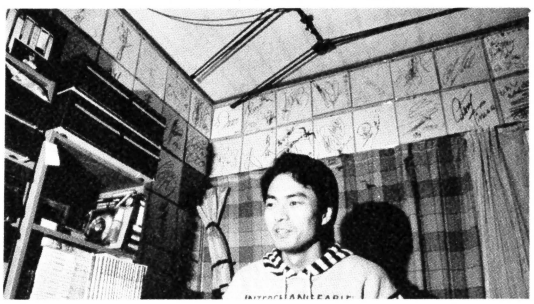


▲竹下ひろしさん(29歳)、アイドルインタビュアー(女のコ専門)。コンプティーク他の雑誌で活躍中だ

「伊藤麻衣子が好きでこの世界にはいったんですよ」という竹下ひろしさんは、女のコ専門のアイドルインタビュアーである。思えば、もともとこの手のまる顔が好きで、女に興味がないと思っていた中学時代も秘かに太田裕美のファンだったのだ。

やっと念願かなって伊藤麻衣子ちゃんに会えた時には、思わず「おまえはオレのために生まれてきた女だ！　結婚しよう」と、プロポーズしたそうだ。麻衣子ちゃんは「何言ってんのよ」と、笑っていたとか！　性格のいいアイドルである。もともと竹下さんは芸能人志望で、芸能学校で勉強しながらモデル等の仕事をしていた。でも、「キミの顔は二枚目なんだけど性格が三枚目だし、なんといってもアシが短いからね」と言われて、みずからアイドルになるのは諦めたそうだ。しかし芸能界との関わりは捨て切れずに、アイドル・インタビュアーという職業に就いたのだ。確かに、しゃべらなければ、テレビドラマのハンサムなセールスマン役が似合いそうな風貌。聞けば竹下家は、福井では有名な美人産出家系で、去年はミス日本を出しているそうだ。竹下美人五姉妹のひとりであるお母さん(お父さんは養子)も若い頃は、選挙のうぐいす嬢で活躍したという代々目立ちたがり屋一家。

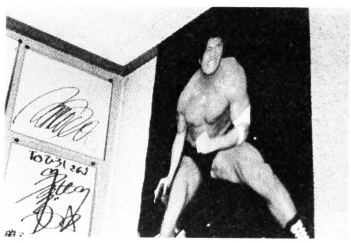
玄人のアイドルオタクである竹下さんは、レコードとか写真集といった類の初期のオタクが執着するものは扱っていない。彼が、大事にしているものは、アイドルが、彼のために書いてくれた百枚近くの色紙である。



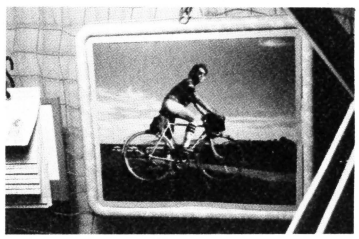
▲異様なまでに清潔な、まるで女のコのお部屋のような竹下邸の壁面を埋める色紙たち。それはアイドルから贈られた宝物だ

▲竹下さんがはじめてプロポーズした相手・伊藤麻衣子ちゃん

一枚一枚に彼女たちと過ごした時間の思い出がつまっているのだ。「アイドルは、1年経つと変わります」と、彼は言う。2年目アイドルは、しっかり3つのタイプに分けられるそうだ。売れないコは投げやりになり、売れたコは天狗になり、そこそこ人気はあるけど、今一歩売れないコは愛敬があってマスコミ受けするのだそうだ。第三タイプのよい例は松本典子ちゃんなんだって。「同期のヤツはもうだれもいません。やっぱり、自分が年をとるにつれ、アイドルのコと話を合わせられなくなるんです。30近くなって15、6の女のコとタメで話せるヤツは珍しいんじゃないかな」。彼は、10代の女のコの気持ちが手にとるようにわかるそうだ。反面、同年代の女性とは全くかみあわないみたい。「この仕事やってて一番悲しいのは、売れなくなったコが脱いじゃうこと。そういうコに限って性格いいんだよね」。



▲意外にも彼の師はアントニオ猪木氏なのでした。ほんとーに意外



▲アイドルを職業にしてからは自転車が趣味になった？

クイズ

百枚近くの色紙の中からとくに思い出深いものを選んでもらった。さて一見しただけではわからないこのサイン。一体誰のでしょう。わかった人はハガキで編集まで！　5名にTシャツあげる。

竹下さんからの誌面の私物化メッセージ。「今度18歳のリカちゃんと結婚しまーす」。おめでとう。

PRESENT

カードで遊ぶAD&D®

(株)新和より、『ドラゴンランスカードゲーム』(1545円・税込)を5名に。AD&D®の『ドラゴンランス・キャンペーン』をテーマにしたファンタジーカードゲーム。手軽に楽しめるカードゲームだ。

★応募方法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から決定します。しめきりは'90年2月7日。どしどし応募してちょうだい。待ってるよ。

今月の目玉品! のジャンパー

ザインソフトより、オリジナルのジャンパーを限定1名様に。

鮮やかなグリーンでオシャレ度120%、冬のワードローブに。

新作ソフトのデモテープ欲しい?

ソフトスタジオウィングより、『デストラクション』デモテープを太っ腹に20名に! 今注目のゲームだぞっ。

なんといっても超能力者の館であるソフトスタジオウィングのこと。すごいゲームだ!

怪獣、幻獣が170点。豪華!

(株)アートボックスより『ファンタスティック・クリーチャー・ワールド』豪華本を1名に。韮沢靖画による幻獣、怪獣が170点だ!

『ディガンの魔石』の2本立て

アーテックより『ディガンの魔石』の特製ステッカーを、2タイプ、ペアで20名に!

イラストはあの加藤直之氏。ビューティフルなステッカーの2本立て。これはお得ではないでしょうか? 目立つところに思いきり貼りましょう。

大江戸裏ワールド

中野豪

12月号プレゼント当選者

★『トンネルズ&トロールズ』
茨城県　池田紀彦　広島県　中谷比呂志

★『アークスII』
東京都　松木章彦　神奈川県　高木俊夫

★『セレクテッド・ソーサリアン』
岐阜県　服部　憲　宮城県　竹林　聡

★『ルーンワース』
長崎県　飛永博栄　神奈川県　作田知哉

★『イースIII』
千葉県　渋谷功一　岐阜県　横田信仁

★『ドラゴンスレイヤーVI』
北海道　樫木克彦　三重県　佐藤元治

★『エメラルド・ドラゴン』
北海道　新宅正樹　山形県　石沢雅明

★『プール・オブ・レイディアンス』
愛知県　水野久敬　神奈川県　鈴木大樹

★『ザ・マネーゲーム』テレカ
千葉県　石黒大地　兵庫県　森　雅宏

★『装甲騎兵ボトムズ』テレカ
北海道　山久保栄治　宮城県　村上広樹

★『前略おふくろ様』マグカップ
北海道　小野富二雄　滋賀県　島村貴史

★『シャドウダンシング』ビデオ
東京都　福岡正淑　和歌山県　田中芳信他

先月の懺悔

マイドっ! 先月は懺悔がお休みだったのですが、先々月号で私は重大な失敗をしていたのですね。12月号の締め切りを11月7日などと書いてしまったのだ。たくさんのご指摘ありがとう。私はこの1カ月間、反省、自粛の日々でした。主食のアイスクリームも1日に1コにひかえ、すっかりやつれてしまいました。

だからというわけでもないけど、これからは気をつけるので許してね。バハハーイ。

☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

大江戸情報網

ふたりめの〝代官〟も誕生して、ますます盛りあがる大江戸だョ！　ところで皆の衆、新春のあいさつや年賀状は、もう済んだかい!?　ゴマをするのも、出世の心得！　友人だけでなく、先輩や先生や〝評定衆〟にも送ろうぜ!!

東京都の南航くん、バンザーイ！　よくぞここまでがんばった。通算５度目、連続登場４カ月と、執念に近い連続投稿で、ついに〝代官〟昇格だ！　今回の『信長・群雄伝』のイラスト付きレポートには、つねに「ＳＬＧ宝船」を愛し、大江戸を愛すキミの心が、しっかりと伝わってきたぞ。満場一致で、大江戸ニューリーダーの誕生でい！

そのほかの活躍者たちを紹介すると「おせ～てあげる」から５名。千葉県の鈴木勝彦くんは、『ラ・ヴァルー』の〝お金もうけワザ〟を発見！　せち辛い世の中、こんなワザがあるとはうれしいね。もちろん〝町人〟に採用でぃ。宮城県の阿部祐士くんと、新潟県の北沢圭くんは、ともに『マスター オブ モンスターズ』の㊙テクで、大江戸の仲間入り。これからも新鮮な裏ワザ情報を送っておくれ。「ひろばのコーナー」からは２名。イラスト・ひろコ賞に選ばれた埼玉県の戸田哲夫くん、おめでとう。大阪府の出口誠治くんは、㊘ネタで２度目の登場。大ウケ・ひろコ賞として、特別賞を贈るぞ！

では皆の衆、本年もよろしく!!

公布

左の者、代官とする

南　航〈東京都〉

特別賞

出口　誠治〈大阪府〉

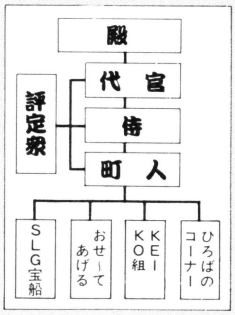
以下、町人とする

岩崎　理〈北海道〉
阿部　祐士〈宮城県〉
戸田　哲夫〈埼玉県〉
鈴木　勝彦〈千葉県〉
北沢　圭〈新潟県〉
大平　正純〈長野県〉
早乙女秀麗〈滋賀県〉

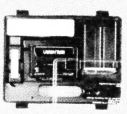
◎大江戸身分制度

大江戸情報網は、情報の提供者たちによる出世競争。「おせ～てあげる」「ＳＬＧ宝船」「ＫＥＩＫＯ組」「ひろばのコーナー」での採用者たちには、その貢献度により〝町人〟〝侍〟〝代官〟の身分が与えられるんだ。１年間で、もっとも評価の高かった者には、〝殿〟の称号が与えられるぜ。

これらの審査は、お茶の水教授、ＫＥＩＫＯちゃん、ひろコちゃんからなる〝評定衆〟によって行われる。賞品は下の４点、〝殿〟にはさらに豪華な賞品が待ってるぞ。みんなよろしく！

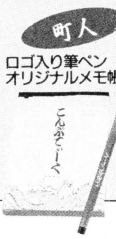


代官　ソニーウォークマン

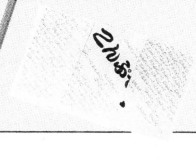


侍　ロゴ入りシステム手帳

町人　ロゴ入り筆ペン　オリジナルメモ帳



特別賞　オリジナル手ぬぐい



●特別モニター　岡引募集

読者の声を大切にしたい「大江戸情報網」では、ストレートな意見を聞かせてくれる読者モニター〝岡引〟を募集中！　コンプティーク・影の情報部員として、キミたちの熱い要望や鋭い意見が、誌上に繁栄していくのだから、やりがいがあるぜ。もちろん、賞品も用意してあるぞ。「岡引」係まで応募するべし!!

イラスト／椙村嘉一

いまが、旬です。

コンプコミックス コンプコミックスDX
ドラゴンコミックス 100%コミックス

COMP COMICS

宇宙英雄物語①	伊東岳彦
1・2・3でキメてあげる①②	大宮直依
ちぇりーげいる金①	中津賢也
刑事剣士Xカリバー①	藤原昌幸
ラプラスの魔 原作 安田均 comic MEIMU	
ヤンキー①	山本よしふみ

COMP COMICS DX

サイレントメビウス①	麻宮騎亜
精霊伝説ヒューディー①	大野安之
ドラゴンウォーズ	杉田流仙
エルデガイン①	円英智

DRAGON COMICS

神星記ヴァグランツ①② story ヴォクソール・プロ comic 麻宮騎亜	
ザナドゥ①	都築和彦(日本ファルコム)
帝都物語 BABYLON TOKYO 原作 荒俣宏 comic 藤原カムイ	
ロマンシア story 寺田憲史 comic 円英智	
ソーサリアンシリーズ1 失われたタリスマン	吉富昭仁
ソーサリアンシリーズ2 紅玉の謎	八雲ひろし
ソーサリアンシリーズ3 暗黒の魔道士	羽衣翔
ソーサリアンシリーズ4 不老長寿の水	迎夏生
ソーサリアンシリーズ5 メデューサの首	豊島ゆーさく
ソーサリアンシリーズ6 天の神々たち	真鍋譲治
モンスターロード	増田晴彦
幽麗戦記MADARA①②	田島昭宇
帝都物語 TOKIO WARS 原作 荒俣宏 comic 高橋葉介	

100% COMICS

ファイブスター物語①②	永野護
フール・フォー・ザ・シティ	永野護
マハラジャ①②	橋本正枝
機動戦士ガンダム ジオンの再興	近藤和久
アリオネットジェネレーション1	美樹本晴彦
BUNHED	麻宮騎亜
3型同盟①	高河ゆん

102東京都千代田区富士見2-13-3☎03(817)8521(営)振替東京3-195208

6人の世にも幸運な冒険者たちの操り広げるスーパーライトファンタジー♡

フォーチュン・クエスト

角川スニーカー文庫

深沢美潮 作

迎 夏生 イラスト

ファズと夏生のお贈りするRPGファンタジックコメディ♡

角川スニーカー文庫

絶賛発売中!!

角川書店

こたつと、みかんと、コンプコミックス。

Falcom
日本ファルコム㈱のライセンス許諾品です。

コンプコミックスDX
イース 1
羽衣 翔
A5判890円
(税込)

絶賛発売中

コンプコミックス
千☆大戦記 2
伊東岳彦

B6判
各490円
(税込)

ドラゴンコミックス
ソーサリアンシリーズ⑦
呪われたオアシス
沢田 翔

コンプコミックス
中津賢也傑作集
てっぺん参上
中津賢也

角川書店

角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営)/振替東京3-195208

天と地と

榎木孝明　津川雅彦　浅野温子　財前直見　製作／角川春樹　大橋 恭　脚本／鎌田敏夫　吉原 勉　角川春樹　音楽／小室哲哉（TM・C・ソニー）

製作費50億、世界に挑む
角川映画戦国超大作
'90年6月23日、日本公開

監督　角川春樹

原作・海音寺潮五郎（角川文庫版）

前売券
全国の書店・洋画系劇場窓口にて絶賛発売中!!

天と地と　海音寺潮五郎
■単行本(上・下)　定価各1,800円
■文庫本 1〜5　定価各430円
■角川コミックス　画・石川 賢
1〜5　定価各660円
定価には消費税が含まれています。

角川書店

定価には消費税が含まれています。

KADOKAWA F シリーズ

海外ファンタジー＆SF・ベスト・セレクション

ゲームやコンピュータの世界に遊ぶ、
海外からの最高のファンタジー＆SFを続々お届けします。

イラスト 田中 光

電脳惑星②
新刊 **疑惑のロボット・シティ**
アジモフ＋マッケイ／黒丸 尚訳　イラスト 森木靖泰
殺人事件の疑いをかけられた男女2人が謎の勢力と対決!　470円

新刊 **レイツカールの鋼鉄**
ガンダラーラ・サイクル①
ギャレット＋ハイドロン／風見 潤訳　イラスト 田中 光
突然、自分のものではない体と名前で見知らぬ砂漠に放り出されたら…。　600円

電脳惑星①
ロボット・シティを捜せ!
アジモフ＋マクダウェル／黒丸 尚訳
ロボットだけが住む世界に人間が一人。スリルとサスペンスの世界。
600円

超大作映画
1990年3月
全国ロードショー!
アビス 上 下
カード／南山 宏訳
カリブ海の海面下で直面した謎と恐怖とは!?　各520円

爆走!クライプシス・サーキット
エーリアン・スピードウェイ①
セラズニィ＋カーバー／野田昌宏訳
太陽系がサーキット! 今、史上最大のレーシングが始まる!　470円

ダンジョン・ワールド①
暗黒の塔　ファーマー＋ルポフ／上村 修訳
巨大な暗黒の塔の中に広がる"ダンジョン"に消えた兄を追う大冒険。
720円

宇宙皇子　前村
1 はるかに遠き都よ　3 妖かしの道　地獄道
2 明日香風よ挽歌を　4 西海道隠び流し

未来放浪ガルディーン
大熱血　火浦 功

聖エルザクルセイダーズ
1 ミホのGW日記
2 恵利ちゃんの大脱走
松枝蔵人

ガンヘッド　カセットブック版
PART1
PART2
映画脚本／原田眞人
J・バノン
脚色／遠藤明範

特集 秋津 透 ワールド
大ベストセラー「ルナ・ヴァルガー」の著者が放つ期待の新シリーズ!
機獣神ブラスルーン①
秋津 透
一挙掲載!

野性時代 2月新春特別号
12月24日発売　定価900円(消費税込み)

スニーカー文庫
SNEAKER BUNKO

1月の新刊

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。※定価には消費税が含まれています。

古代幻視行 姫巫女2
神の島の天照鏡
武上純希 イラスト いのまたむつみ

天照鏡をめぐって野望うず巻く中、姫と孔明は手を結び挑んでいった。390円

待望の第2弾！

魔獣戦士ルナ・ヴァルガー ⑦風雲 秋津 透
誘拐されたリルを救う旅に出たルナを待っていたのは大蛸の魔獣！ 470円 イラスト あろひろし

ティラノ 剣狼伝説 魔空界編④ 園田英樹
イラスト 羽原信義

ラクリフの尊い命と引き替えに幻の剣・剣狼を手にしたティラノたちだが…!? 430円

時の果てのフェブラリー 赤方偏移世界 山本 弘
オムニバシーの少女フェブラリーが遭遇した宇宙生命体とは…。 430円 イラスト 結城信輝

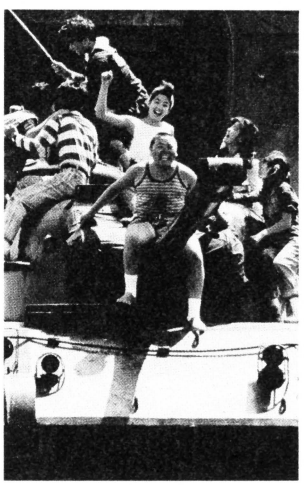
血けむり南蛮城 AOIウォーズ 大野木 寛
イラスト 細野不二彦

江戸に突如襲来した南蛮帝国。徳川葵が武装振袖に身を固め反撃！ 430円

ファンタスティック・サスペンス キッドナップ・ナイト 小林弘利
イラスト MEIMU

中学三年生朋子の家で誘拐事件が発生。背後に妖しい吸血鬼の影が…。 430円

カドカワ・カセット・ブック STEREO
価格各1,600円(消費税込み)



ぼくらの七日間戦争 宗田 理
機動戦士ガンダム 富野由悠季
逆襲のシャア
魔獣戦士ルナ・ヴァルガー 秋津 透
巨大ゴーレムの挑戦
ロードス島戦記 安田 均 水野 良
1 眩惑の魔石 2 宿命の魔術師
魔群惑星 渡邊由自
プリンセス・ラブバイ
アルスラーン戦記 田中芳樹
1 王都炎上 2 王子二人

THE MOVIE MAGAZINE

日本版プレミア
PREMIERE
アメリカのショービジネスを直輸入

B4変型 ワイド版 オールカラー
(月刊)予価580円

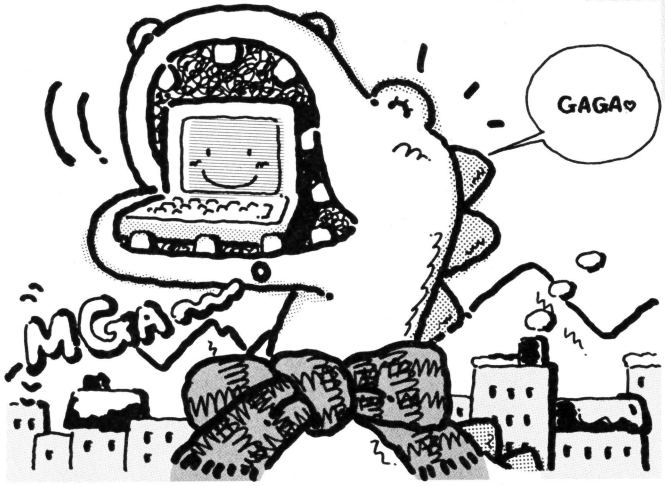
角川から3月新雑誌2誌創刊

TOKYO 7 DAYS ZIPANG
Zipang
週刊の都市情報誌ジパング

A4変型 レター判 オールカラー
(週刊)予価240円

角川書店

コンプティークBBS伝言板



『料亭・志乃』の開店やらなにやらでしばらく間があいちゃったんだけど、今月の『BBS伝言板』では、3カ月ぶりに『コンプBBS』で実際に使われるコマンドの話の続きをお送りしよう。長い冬の夜を利用して、キミもBBSにチャレンジしてみてはどうかな？　キミのBBSに対する意見も待ってるよ

たまには基本にもどってコマンドの話なんぞ……

88年の11月号のこのコーナーで、コンプティークＢＢＳの操作方法を紹介したんだけどおぼえてるかな？　そのときに少し話したんだけど、おぼえておくと便利なコマンドはまだまだある。そのなかから、今月は読みたいボードに直接行く方法を教えちゃおう。

メインメニューから順々にたどっていく方法ならだれでも目的のボードに行けるよね。だけどいちいちメニューにそって選択していくのはめんどうくさい。そこでジャンプコマンドというのがあるんだ。これはリードモード（各ボードを読んでいる状態）のとき以外なら、どこからでもジャンプして、目的のボードに行けるという便利なもの。

ＢＢＳにアクセスしたとき、各ボードの名称の頭に番号がついているよね。たとえば

（Ｊ321）「フリートーク」

というふう。この番号を直接入力してやるのがジャンプコマンドだ。この番号は各ボードの住所のようなものと考えてほしい。この例で言えばコマンド時に「Ｊ312」と打ち込めば、「フリートーク」のボードに入れるわけ。

もっとも、このジャンプコマンドを使いたいけれど、目的のボードのジャンプコマンドがわからないということもよくあるよね。メモしておくというのも、ひとつの手ではあるんだけど、オンラインでも見ることができるんだ。リードモードでないときに、「ＳＴ」と入力してみよう。ほら、ずらずらずらっとボードの一覧表が出てきたでしょ？　これは、各ボードのいろんな情報を表示してくれるものだ。総数がいくつあるかとか、未読分はいくつあるかとかがひと目でわかる。しかも、これで見ると例のジャンプコマンドのほうもひと目でわかっちゃうわけ。

……といってるあいだに、残り文字数も少なくなってしまった。来月はさらに進んだ読み方を勉強してみよう。

アクセス番号
03-730-4511

※お知らせ

コンプティークＢＢＳのボードが、一部構成と名称を変更しました。これは「RPG WORLD」（Ｊ314）を活発に利用してくださっているみなさんから寄せられた希望にお応えしたものです。「RPGトーク・ボード」ではいままでどおり、ＲＰＧ全般に関する話題をフォローしていきます。「ＲＰＧプレイ・グランド１、２」は、ともにＲＰＧを実際にプレイするためのボードです。ここではそれぞれ、いくつかのゲームを並行して行っています。興味のある方は一度のぞいてみてください。

イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS会員規約

この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を利用する皆様に守っていただくことについて述べられたものです。

第１条(総則)
1 （規約の目的） この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を円滑に運営し、利用する皆様によりよく利用して頂くためのものです。
2 （規約の範囲と変更） コンプティークＢＢＳ上などにおいて、会員に対して随時発送される諸規定は、この規約の一部を構成するものとします。また、この規約は、会員の承諾を得ることなく変更することがあります。規約を変更する場合は、事前に会員へ通知するものとします。
3 （運営） 角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」の運営は、コンプティークＢＢＳ事務局（以下事務局とする）が代行します。
4 （会員） 会員とは、この規約を承認のうえ規約の定めを守り、所定の手続きを経てＩＤを取得した個人のことです。

第２条(会員登録)
1 （会員登録の申込） 所定の申込書に虚偽のないよう記入し、事務局に提出することをもって申し込みとします。
2 （資格） 「コンプティークＢＢＳ」を利用するための回線使用料を自己負担できるか、もしくは保護者の同意を得ていなければいけません。
3 （申込の承諾） 提出された申込用紙をもとに事務局が審査し、必要事項に相違なき場合には、申込者を本ＢＢＳの利用権保有者とします。ただし、申し込みにおいて虚偽の届け出がある場合、過去に不正な利用により「コンプティークＢＢＳ」の利用を停止または失効されていることが判明した場合などには、会員登録の申込を受諾しないことがあります。

第３条(変更の届け出)
会員は、その氏名、住所、電話番号、その他申込書の記載事項に変更があった場合には、速やかに事務局に届けなければなりません。

第４条(権利の譲渡)
会員は、「コンプティークＢＢＳ」を利用する権利を譲渡または貸与することができません。

第５条(再登録)
会員は、事務局から再登録の要請があった場合には、これに応じなければなりません。

第６条(期間)
1 利用権の有効期間はＩＤ発行日より起算して１年とし、特に申請がない限り自動的に更新されます。
2 利用権取得後に虚偽の申請があったことが認められた場合、この規約に違反した場合には、無条件でそれ以降の利用権を認めません。
3 第２項の規定により利用権を失った場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が履行されるまで消滅しません。

第７条(解約)
1 コンプティークＢＢＳの利用権を放棄する場合、事務局に郵便通知によりその旨を通知していただきます。
2 前項の規定により利用権を喪失した場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が利用されるまで消滅しません。また、無断で放棄し、他人の不正使用によりなんらかの損害が発生した場合には、第14条を準用することとします。

第８条(失効)
会員に次の各項に該当する事由が認められたとき、事務局は会員に通知することなく会員の本システム利用を停止することができます。
1 本規約の各項のいずれかに反する行為
2 コンプティークＢＢＳのシステムの破壊、あるいは運営を妨げるような行為
3 パスワードを他の会員あるいは第三者に故意に公開する行為
4 利用権を他人に譲渡、貸出、売買する行為
5 他の会員あるいは第三者の所有する各権利を侵害する行為
6 公的秩序に反する行為、または反するおそれのある行為
7 公序良俗に反する行為、または反するおそれのある行為

第９条(ＩＤ・パスワード)
1 （性格） ＩＤは会員個々に発行されるものであり、複数の所有は認めません。
2 （貸与） 発行されるＩＤは角川メディア・オフィス会員個々に利用権を認め貸与するものであり、利用権の喪失とともに返還しなければなりません。
3 （パスワード） パスワードは会員が自由に変更することが出来ますが、紛失・拒絶の場合は直ちに事務局へ届け出なければなりません。
4 （管理） ＩＤおよびパスワードの管理は会員の責任とし、第三者による不正使用等について、角川メディア・オフィスならびに事務局は一切の責任を負わないものとします。

第10条(利用上の注意)
1 会員は常に調和を保ち、コンプティークＢＢＳの運営を妨げることなく、これに協力しなければなりません。
2 会員は、角川メディア・オフィスの業務遂行の不利益となるような行為をしてはいけません。
3 コンプティークＢＢＳ内において、会員総体の利益となることを目的として記載された会員独自の著作物は、その創作者に全ての著作権を有するものとします。会員は著作権法第27条および第28条に規定する権利をも含むすべての支分権を、無償にて角川メディア・オフィスが出版物等に複製の上、第三者に販売・頒布・公表することにつき承諾するものとします。
4 前項の規定は、その会員がコンプティークＢＢＳの利用権を喪失後においても有効です。

第11条(記載内容の削除)
コンプティークＢＢＳ内において、会員が記載したすべての記載内容は、会員に通知することなく削除されることがあります。

第12条(保守)
コンプティークＢＢＳ事務局はＢＢＳのシステムを安全・良好に運営するために、その運用を一時停止し保守点検を行ないます。これについては事前に通知することを原則としますが、緊急時には予告する事なく保守点検を行なうことが出来ます。

第13条(変更)
コンプティークＢＢＳは、会員の同意を得ることなくシステムの変更をすることが出来ます。

第14条(損害賠償)
1 角川メディア・オフィスならび事務局は、コンプティークＢＢＳ利用により派生する会員の損害すべてに対して一切の責任を負わないものとします。
2 会員が本システムを介して他の会員あるいは第三者に損害を与えた場合、会員は自己の責任と費用をもって解決し、角川メディア・オフィスに迷惑をかけないこととします。

第15条(合意管轄)
会員と事務局の間で訴訟の必要が生じた場合、事務局の管轄裁判所とします。

第16条(付記)
この規約は平成元年３月８日より施行します。

＜ キ リ ト リ 線 ＞

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	㊞		
住　所	〒		
職　業		生年月日	（西暦で記入のこと） 年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	㊞		

〈説明文〉
- この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。
- 破線で切り取ってください。
- 62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。
  おりかえし、IDを郵便でお知らせします。
- 規約をよく読んでから申請書を送ってください。

HARD PACK PAGE

毎日続く寒波にもめげず、今月もハードパックページをお贈りしよう。NEW PRODUCTでは最新家庭用ゲーム機をなんと、4機種も取り上げるゾ。ZOOM UPではTOWNSグッズのプレゼント付きっ！　マックのコーナーでは自分でRPGがつくれちゃう、『パラディン』というソフトを紹介しちゃう。ハードパックページは今月も盛りだくさんだ!!

NEW PRODUCT——250
ZOOM UP——252
welcome to Macintosh——254

NEW PRODUCT 1 宇宙船をイメージしたフォルムが自慢

日本電気『PC Engine CoreGrafx』24,800円ほか

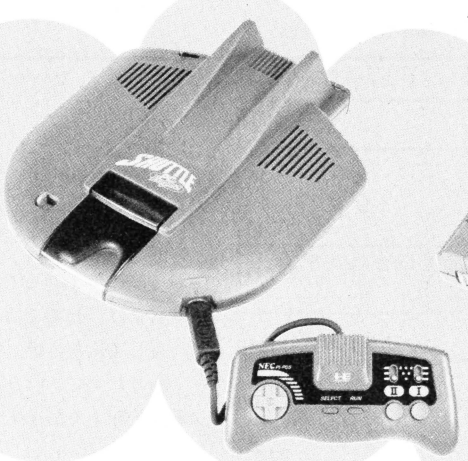
日本電気の『PC Engine』にニューフェースがイッキに3機種登場した。『PC8801』、『PC9801』シリーズを見てもわかるように、シリーズ化が得意なNEC。従来からの『PC Engine』の後継機『PC Engine CoreGrafx（愛称コアグラ）』に、廉価版の『PC Engine Shuttle（愛称シャトル）』グラフィック機能等を強化した『PC Engine Super Grafx（愛称スパグラ）』を加えてのシリーズ化だ。

『スパグラ』は、スプライト表示機能を2倍にし、バックグラウンドの2面同時表示を可能にするなどグラフィック機能の強化が主な変更点。これによって3次元の表現力が向上し、画面のチラつきも少なくなった。連射機能を持った『ターボパッド』を標準装備しているのも、シューティングゲーマーにはうれしいサービス。価格はちょっと高めの39,800円。

ファミリーの中堅『コアグラ』は機能的には従来機と同じ。ちがうのは、ターボパッド標準装備、ＡＶ出力が付いたことと、ボディカラーがブラックになったことぐらい。値段は24,800円。

最下位機『シャトル』のフォルムは宇宙船をイメージしたという、ゲーム機としては斬新なもの。これもＡＶ出力を持っているが、拡張バスなどがなく、『ＣＤロムロム』はつながらないなどの機能ダウンがある。その代わり値段は18,800円とかなり低価格。

よりどりみどりのラインナップがそろった『PC Engine』シリーズ。まだ持っていない友だちにススメてみては？
問い合わせ☎(03)454-5111



▲『PC Engine Shuttle』のボディは、宇宙船のスタイルをモデルにしたという

▲『PC Engine CoreGrafx』はAV出力が付いて、ステレオサウンドでゲームが楽しめる

イラスト／スージィ甘金　（価格はすべて税別の値段です）

NEW PRODUCT 2 ドライブのおともに気配り十分の液晶TV登場！

セイコーエプソン　液晶カラーテレビ『テレビアン　ET-250CR』44,800円

▲渋滞だってへイキ！車用液晶カラーTV『ET-250CR』

セイコーエプソンから、液晶カラーテレビ『テレビアンET-250CR』が発売された。サイズは2.6インチで、『ET-250C』の兄弟機にあたる。どこがちがうかというと、『ET-250CR』は車のなかでテレビを楽しみたい人のための工夫があちこちに施されている点。車内での取付けに便利なＴＶスタンドは、コード類をみんなパイプのなかにおさめてしまえるユニバーサル・タイプ。またアンテナは、アクセサリーとしても使えるフィルム型になっており、電源を車から取れるように、カーアダプター（12V）も標準装備だ。

もちろん、従来と同じ画素数70,400のMIMアクティブマトリクス駆動方式の液晶パネルの採用で、小さくてもかなり鮮明な画像が得られる。

別売りのモニタースタンド(4,600円)と、ＡＶ接続コード（1,000円）で、ビデオモニターとしても使えちゃう。電源は、カーバッテリーのほかに、乾電池(アルカリ電池で約４時間)、充電式バッテリー（６時間充電で約1時間半)、ＡＣアダプターが利用できるから、屋外での利用もＯＫ！ スキー帰りの渋滞などで重宝しそうだよ。

問い合わせ　☎(03)377-7001

NEW PRODUCT 3 アメリカからポータブルゲームが上陸

アタリジャパン　ポータブル液晶ゲーム機『LYNX』29,800円

対戦型テトリスで人気を集めた『ゲームボーイ』も悪くない。でもやっぱり画面がモノクロだから、ゲームに迫力が欠けちゃう。

そこでカラー液晶を搭載したのが、米国のコンピュータ・メーカー、アタリ社のゲーム機『LYNX』。８台までの接続機能と、画面の上下反転機能がある。上下を反転させると、左利きの人でもくるっと回して使えるというわけ。日本のメーカーじゃ考えないよねー。

CPUは『ファミコン』や『PC Engine』と同じ6502を採用しているが、基本周波数が16MHzで動きがやや速い。

気になるのはソフトのほうだが、現在のところ、本体に付属してくる４種類のゲームが入った『カリフォルニアゲームズ』のほか、アクションやシューティングゲームが６本予定されている。

ヘッドホンを利用すればゲームミュージックも迫力サウンドで楽しめるヨ。

問い合わせ　☎03(450)7111

▲カラー液晶を採用したアタリのポータブルゲーム機『LYNX』

NEW PRODUCT 4 パソコン対応のS-VHS Hi-Fi VTR

日本電気　S-VHS Hi-Fi VTR『COMBOY』208,000円

RS-232Cインタフェース搭載のVTR、『PV-D828』が日本電気から発売されたのは'88年のこと。でもちかごろVTRっていえば、Hi-Fiはもちろん、ED-Beta、S-VHSもあたりまえなのに、この『PV-D828』は、ごく普通のVTRだった。これじゃあ時代にそぐわないってんで、今度は、S-VHF HiFiのパソコン対応VTR『PV-S98』を発売したってわけ。

パソコンだけじゃなく、RS-232C対応のワープロでもコントロールが可能で、１秒単位のビデオのアドレスやフレームカウント（1/30秒）を利用した高精度の映像検索も可能。新開発のハイパードライブも搭載しており、速送りや巻き戻しが高速になったのも魅力のひとつ。もちろんリモコンも使えるし、VTRでは定評のあるNECのこと、基本的な画質もバッチリだ。

あと、おもしろいのはそのボディカラー。『PC9801』シリーズとのコーディネートを考えて、同シリーズと同系のグレーボディに仕上げられている。VTRではめずらしいよね。

問い合わせ　☎03(454)5111

ZOOM UP スペシャル 1

富士通『OASYS30 AD』158,000円ほか

『OASYS30』シリーズにお待ちかねのノートサイズ『OASYS30 AD』が加わった。ボディは小さくてもパワーは十分！

'89年10月末に『OASYS30』シリーズに加わった『OASYS30 AD』は、待ちに待ったノートサイズワープロ。'89年発売された同じ30シリーズの『OASYS30 AX』(228,000円)、『OASYS30 SX』(218,000円)、『OASYS30 LX』(198,000円)、『OASYS30 MS』(168,000円)と合わせて、『OASYS30』ファミリーがほぼ完成したようだ。

ファミリーについて簡単に紹介すると、『SX』、『AX』がそれぞれ、名機『OASYS30 SFII』、『OASYS30 AFIII』の後継機にあたる。加えて『MS』の3機種はトランスポータブルサイズで、主なちがいは画面にある。とくに『AX』と『SX』は機能的にはほとんど同じで、『AX』が高輝度大型液晶画面を採用しているのに対し、『SX』の方は、12インチのペーパーホワイトCRTを搭載している。この2機種は、パーソナルワープロでは初めてCD-ROM(オプション)に対応したことが最大の特徴だろう。『MS』は、『SFII』の兄弟機にあたり、同じくCRT画面を搭載。もちろん他機種と同様に、『F・ROMカード』には対応しているけど、ディスクは1ドライブしかないのが特徴だ。

話を、『AD』に戻そう。『AD』は、A4ファイルサイズで、重量はたった2kg。体は小さくても、画面はたっぷり、40文字×21行が一画面で表示できる。オプションのモデムカードと、通信ソフトの入った『F・ROMカード』を使えばどこからでもワープロ通信が手軽にできる。

『MS』と同じく、『F・ROMカード』用のスロット1基に加え、3.5インチフロッピー・ディスク・ドライブも1台内蔵しているので、『OASYS30』シリーズ、『OASYS Lite』シリーズのフロッピーをそのまま使える。互換性の面でもバッチリというわけだ。

電源をONすると、内蔵ROMからメニューが立ち上がる。これは『LX』、『AX』『SX』でおなじみのアイコンメニューを採用。スケジュール管理や住所録、電話帳、システム手帳印刷、カレンダー、電卓などの機能が選択できる。

さて、肝心のワープロ機能の話だが、『AX』や『SX』が1文書30ページ(1ページ1200文字換算)まで保存可能なのに対し、『AD』は半分の15ページまで。ちょっとさびしい気もするが、報告書や手紙文などならこれだけあれば十分だし、このサイズのワープロとしては、多いほうだろう。

変換や辞書については、シリーズのほかのワープロと同様。小さくても遜色はない。F・ROMカードによるオプションの辞書類も使えるし、まる文字や教科書体などのフォントも使える。

専用プリンター(70,000円)を使えば、48ドット印字や、ベクトルフォントも印字可。モチロン、はがきサイズからB4縦まで印字できる。と言うわけで、この性能でこのサイズ、OASYSファンなら待っていた甲斐があったというものだ。

問い合わせ　☎(03)216-3211

▲OASYS30シリーズに加わったノートタイプワープロ『OASYS30AD(アド)』158,000円

ZOOM UP スペシャル2

オンラインゲームの開始などニュース満載の『FM-TOWNS』を特製TOWNSグッズプレゼント付きでご紹介。

富士通　パーソナルコンピュータ『FM-TOWNS』シリーズ 318,000円より

このところ、なにかと話題をふりまいているのが富士通の32ビットパソコン『FM-TOWNS』。最初のビッグニュースは、宮沢りえのイメージガール採用！　続いて、電脳遊園地も話題を集めた。2回目だったので、前回ほどやじうまはいなかったけど、『ミヤザワ』見たさに11万人が集まったという。

そして、今回は、ハードディスク内蔵タイプの発売というニュース。『FM-TOWNS』といえば、CD-ROMを全面に押し出したパソコン。大容量の情報はCD-ROMで、というのが基本コンセプトだが、大容量のオリジナル・データを管理したり、いくつかのソフトを使い分ける人には、やっぱりハードディスクも必要。ハードディスクが付いた分、お値段の方もちょっとアップして、40MBタイプの『モデル2H』で548,000円、20MBタイプの『モデル1H』で458,000円。

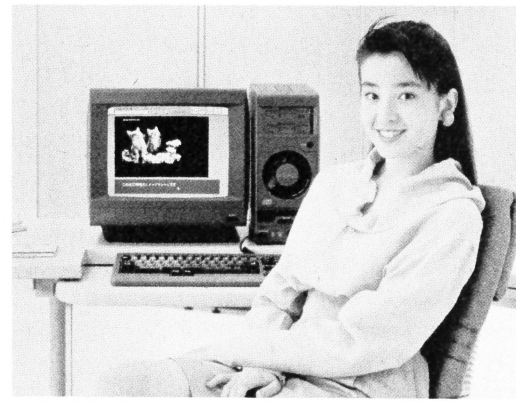
従来機のほうも、機能をアップ、リニューアル版の『モデル1F』(318,000円)と『モデル2F』(378,000円)が登場することになった。こちらもCD-ROMからのアプリケーション起動速度を3～5倍アップ、標準装備の『パイパークリエイティブツール』も32,768色に対応するなど、ハイパーメディアツールとして、充実してきた。イメージフレームもカットなしで全画面に表示が可能。

ハイパーメディアという概念が、一般に浸透しているとは言えない現在、『TOWNS』の気になる点と言えばソフトのほうなんだけれど、こちらもちゃんと手が打ってある。1990年2月末までに130本の『FM-TOWNS』専用ソフトがそろうことになるという。

サンフランシスコの「FM-TOWNSサポートセンター」を拠点にした海外ソフトの移植も徐々に拡大、3Dを活かしたゲーム『Dungeon Master』なども移植されている。

通信分野では『TOWNS』専用のネット・ゲームが、NIFTY-Serveで12月に始まった。これは、あの米国のルーカスフィルム社の『HABITAT』。自分の分身が、遊んだり、テレポートしたり、買い物したり思いっきり活躍してくれるなかなか楽しいゲームだよ。

問い合わせ　☎(03)5690-0032



『FM-TOWNS』テレカ&ポスタープレゼント

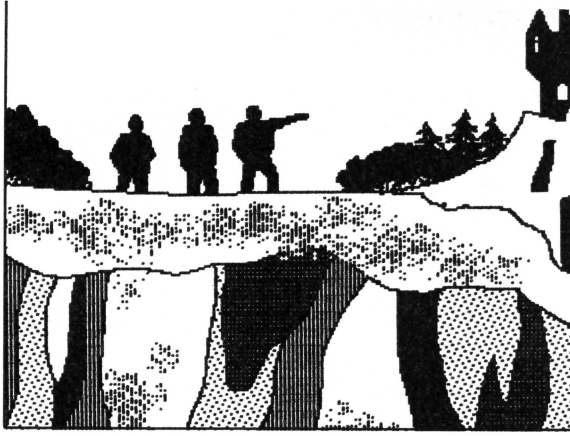
12月の9日から11日まで、東京ドームで開催された第二回『電脳遊園地』は大盛況。連日のアイドルのイベントも好評で、目標の十万人をかる～く突破した。出品していたソフトハウスも質、量ともにレベルが高かったし、今年は『TOWNS』へ移植されるソフトも多いだろう。専用ネットゲームの『HABITAT』もいよいよ開始され、やっとその真価を発揮し始めた『FM-TOWNS』。今年は目が離せないゾ。そこでホクホク顔の富士通さんから、『FM-TOWNS』キャンペーン用グッズを読者のキミにプレゼントしちゃおう。ポスターが10枚、テレカが5枚だ。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と、希望の品、HARD PACK PAGEへの意見、希望を書いて送ってね。

宛先
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16　市ヶ谷ＫＴビル
月刊コンプティーク編集部
『ＦＭ-TOWNSグッズプレゼント』
係

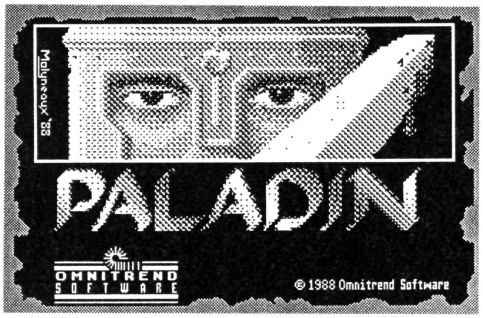
なお当選者の発表は賞品の発送を持って代えさせてもらうので、首を長くして待っておくれ。

Welcome to Macintosh

いまや大人気のRPGだけど、もともとのテーブルトークRPGとちがって、コンピュータで楽しめるのは、プレイヤーの立場だけ。だけど今回の『パラディン』なら、ゲームマスターの気分も楽しめるゾ！



このソフトでは、キミがゲームマスターだ



▲『PALADIN』のタイトル。フルフェイスのカブトをかぶっているようだ

つい先日発売になったばかりの『フォーチュン・クエスト』を読んだ。いやぁおもしろいこと。RPGファンならぜひ、一度は読んでみるべし。

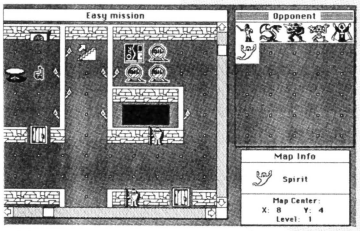
といったところで今回紹介するのは「RPGクエスト作成／プレイツール」の2本がパックされた、『PALADIN』という毛色の変わったソフトだ。制作はOmnitrend Software社で、以前紹介した『UNIVERSE II』などと同じ会社の作品というわけ。

あらかじめ作成されたクエストも10本ほど入っているが、基本的にはクエストを作成して仲間で楽しむ、というのがベストじゃないかな。

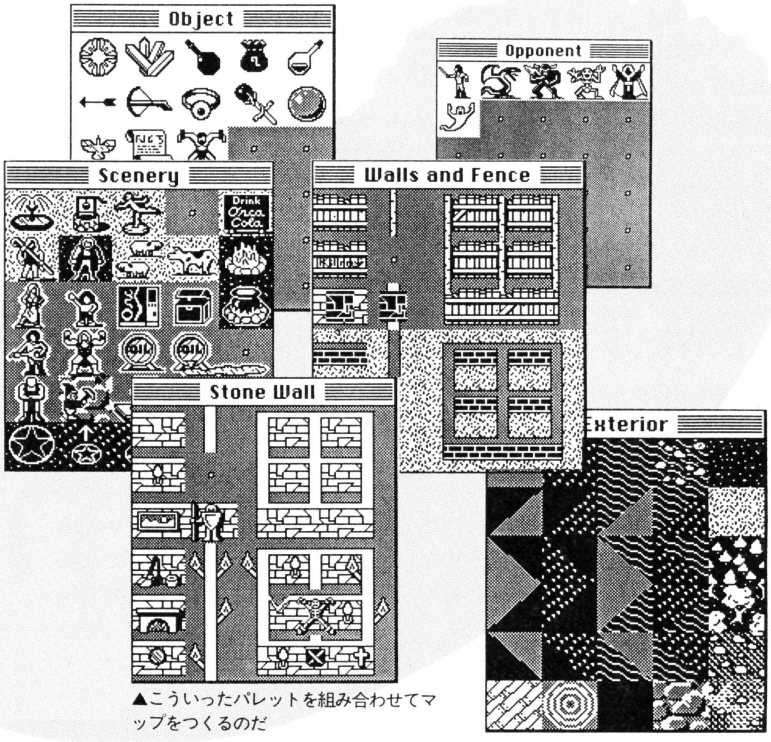
さて、クエスト作成にはクエスト作成ツールというほうのディスクを使用する。まずは冒険の舞台であるマップを作成しよう。ある一定の広さのなかでなら、壁（石や木、垣根など）、内装（机や椅子、ベッド、ドア、階段など）、外装（芝生、森、荒れ地、何もない土地など）をいろいろと組み合わせてダンジョンや家などを自由につくることができる。ほかにも、プレイヤーたちが登場する入口と退場する出口も配置しなければならないが、オブジェクト（各種アイテムや捕虜となっている人）や武器（クロスボウや矢など）、モンスターを配置したり、メッセージをオブジェクトや場所ごとに設定することができる。

マップ作成のつぎは、そのクエストに同行するパーティのメンバーの選択だ。メンバーの職業はSwordman、Thief、Mage、Rangerの4種類のなかから選ぶことができ、最大9人まで参加可能だ。ちなみにRangerというのはほかの3つの職業をたして3で割ったような性質を持っている。魔法もそこそこ使えるし、剣のほうもなかなかなのでお得なキャラクターだ。

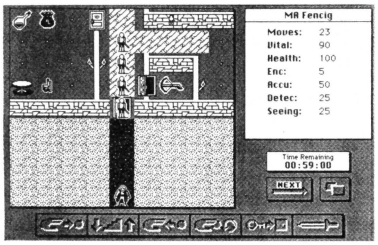
最後にそのクエストの終了条件を設定する。終了条件には、捕虜を開放する、一定数(何%か)のモンスターを殺す、スクロールをすべて集める、出口



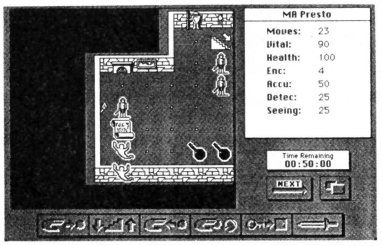
▲クエスト作成ツール。画面の右上はパレットになっている



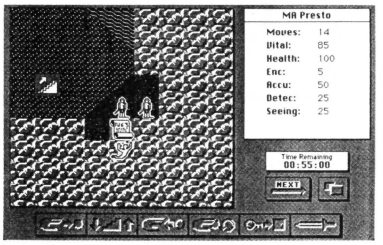
▲こういったパレットを組み合わせてマップをつくるのだ



▲「HOUSE」の入口。下にいるのはただの農夫。パーティよりもグラフィックが細かいけど



▲ひとつめのスクロールを最上階で発見。しかし2匹のゴーストが守っている



▲ふたつめのスクロールは地下室に眠っていた。しかしここにも番人のゴーストが……

を見つけて脱出する、の4つがあり、2つ以上の条件の組み合わせも可能。

さて、クエストの作成はこれくらいにしてちょっとプレイしてみよう。

まず、主人公になるPaladinをクエスト作成ツールで作成する。作成は簡単で、名前とファイル名を決めるだけでOKだ。

Paladinができたらクエスト作成ツールからプレイ用ソフトを起動する。作成したPaladinとクエストを指定するとゲームのはじまりだ。今回はあらかじめ付いているシナリオのなかから、初心者向けの『House』というクエストを選んでみよう。モンスターが巣食ってしまった家から2本のスクロール(巻き物)を取ってくる、という内容だ。パーティはSwordmanがふたり、Mageがふたりだ。

家の入口付近には農夫が立っていて、「オレがアンタだったらそんなことはしないね」なんてよけいなことを言う。だからって入口で引き返したんじゃクエストは達成できないので先に進んでみる。すると、家のドアが見えてきた。ドアを開けると「ギィ～」という効果音が臨場感をそそる。その辺はマックの得意技だ。

入口の左手には寝室が、右手は倉庫が配置されている。倉庫でクロスボウと矢、寝室ではヒーリングポーションを見つけ、廊下を先へ進むと、目の前にトロルが現れた。廊下はひとりがやっと通れる程度の幅しかないので、先頭のPaladinが戦うしかない。先制攻撃で30%のダメージを受けはしたのだが、さすがにPaladinだけあって、一撃でトロルをなぎ倒した。

廊下の奥には上へ行く階段が、台所には地下へ入る階段があった。二階に登ると、さらに三階への階段があるので、それも登る。すると、あったあった。おめあてのスクロールが2匹のゴーストに囲まれて置かれている。

まともに戦ってケガをするのもつまらないので、まず移動力のあるひとりのMageがササッとスクロールを奪って離れ、さらにあまった勢いでファイヤボールの魔法をつかった。ファイヤボールはMageが向いている方向にゆっくりと進み、障害物にぶつかるとその位置を中心に3×3の範囲内に90%のダメージをあたえることができる。

Mageの放ったファイヤボールはうまく2匹のゴーストにダメージを与えたので、その後引き続きPaladinが剣で戦いを挑み、みごと2匹のゴーストを葬った。

続いてパーティは地下まで一気に降りる。見回すと壁の向こうに別の部屋がある。が、ドアの先は岩壁で通れない。そこで、Mageの「探査の杖」を使って隠しドアを見つけた。

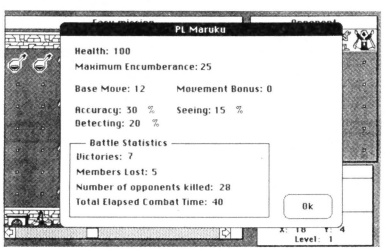
隠しドアの先にはさらに下に降りる階段があって、その階段を降りると予想どおり、2匹のゴーストに囲まれてもうひとつのスクロールが置いてある。

今度はPaladinが先頭をきってゴーストに切りかかった。が、1ヒットしか命中せず、致命傷にはならなかった。そこで続くMageが、先ほどと同じようにスクロールをかすめ取って離れ、Paladinに影響を与えないように注意しながらファイヤボールを放った。こちらの思惑どおりPaladinの目の前のゴーストは倒れ、残ったもう1匹も後から来たSwordmanの一撃で倒れた。

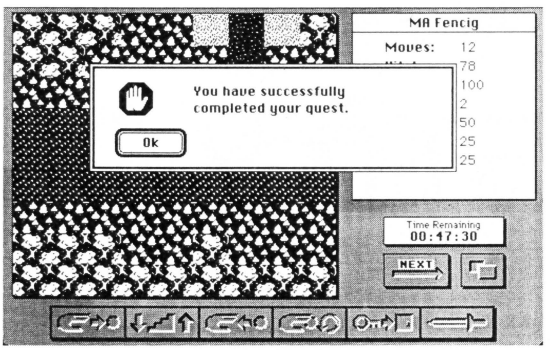
かくして、パーティは全員無傷で地上に戻り、2つのスクロールを手にその土地を離れたのだった……。

こんな具合にクエストが無事終了すると、Paladinはその戦闘結果によって正確さや探査力などの値が上がり、続いてほかのクエストに移ることができる。パーティはクエスト1回きりで解散するのだが、いままで何人の仲間を死なせたかはデータに残ってしまう。

友だち数人でクエストを作成して集まり、それぞれのPaladinでプレイして力試しをする、なんていう遊び方がいちばん向いているかもしれない。それもあまり大きくない、30分くらいで終わるようなクエストをいくつも集めると、きっと楽しいRPG大会ができるだろうな。



▲作成、成長したPaladinの状態をひと目で見ることができる



▲なんなくクエストを終えて

3月号は2月8日(木)発売

ぬあんと、次号もエメラルド・ドラゴンと三國志IIの超豪華2大付録なのさ！特集はお待ちかねRPG大特集。アレもソレも全部紹介するからな〜、再見!!

毎月第2・第4金曜日発売

ファミコン専門兄弟誌

勝ファミコン

1月12、26日

発売号も

よろしく!!

for New TV-Game Generation.

毎月30日発売

勝PCエンジン

2月号好評発売中!!

Magazine for Game & Comic Fan

月刊コミックコンプ

毎月26日発売

2月号好評発売中!!

EDITORS' VOICE

Go!

マンションの管理組合の理事になった。〝理事〟という言葉には、編集長なんかよりもずっとえらそーな響きがある。で，私の担当は、排水管の清掃である。いま責任を果たすべく排水管の勉強中だ。(佐)

20年ぶりに生まれて2度目のスキーをしに行った。スキーとは、右手親指が痛い、右脇腹の骨が痛い、右ひじが痛い、左足小指が痛い……etc.というスポーツとはつい知らなんだ……ウウウウウウ。(降)

高校時代の友人が，仕事でアメリカに行くという。それも短期じゃなく、ひょっとすると日本語忘れちゃうかもしんないねえ、とゆーくらいズ〜ッと住みつくそーだ。そーゆー人生もいいなあ。(敏)

11月26日、栃木のハンターマウンテン・スキーボウル塩原へ初滑りに行ってきた。が，しかし、あれは何であるかっ!! ツルツルの青氷のアイスバーンであったぞ、あれではスケート場ではないかっ!!(貞)

久々に女の子ばっかり集まって、銀座でお食事というのをやったら、とても気持ちが良かった。日頃、編集部のむさい男に囲まれて過ごすストレスがこんなに溜まっていたとは，気づかなかったぜ! (敬)

最近の口グセは、「頭いたい」と「胃がいたい」。原稿を書かなくてはいけないときに、突如頭が痛くなり，マンガなどの原稿と待っているときは、急に胃が痛くなる。いつ倒れるか，楽しみだ。(光)

物語は、マルカツの山田女史の夢の中から始まった。そこには彼女と私の甘〜い新婚生活が描かれていた……。けなげに料理をつくる彼女。壁には浜省のポスター。これは正夢なのか!? 次号へ。(直)

近所にビデオレンタル屋が一週間で3軒もオープンした。しかし、深夜営業のくせに帰るころにはすでに閉まっている。開いているのはコンビニか牛乳屋さんくらいのものだ。悲しい商売である。(T)

STAFF

Chief editor …… 佐藤辰男
Senior editors …… 吉田隆　久木敏行
Managing editor …… 角田貢士朗
Editors …… 平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之
Contributing editors …… ヨコハママ　圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　高橋　恭　峰　勝己
Writers …… 安田均　水野良とグループSNE　山崎　拓　黒田幸弘　丸山秀樹　大場福満　㈲ポ　チ　滝沢昇一　堀川明美　松枝蔵人　清松みゆき　木村典子　坂木恒善　河崎　実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　高野希義　竹下ひろし　亀川正明　田中千尋　小峯徳司　中村大航　多摩　豊　木村信行　ゼネラルプロダクツ　上條邦樹　坂本正吾　小倉倫子　わきあかつぐみと冒険企画局　菊池武史　堀井旅士　WORKS　田中利昭　加藤　聡　穂原俊二
Designers …… 高木和雄　12TO12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺　宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ
Photographers …… 林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林　克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜　力　望月亨一

コンプティーク 2月号

1990年2月1日
定価530円(税込)

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2—13—3
電話　編集部：03—221—9851
販売部：03—817—8523
広告部：03—817—8425
印刷所　凸版印刷株式会社

©Kadokawashoten 1990

雑誌コード　13977—2
Printed in Japan

Dragon Gym

とんでもなくシャイな私が、

"歌手"になってしまいました

山口弘美

GEMINI

●PHOTO:TAKUYA KIMURA STYLING:HIROKO UMEYAMA HAIR&MAKE:YOSHINORI SHIMOHASHI(DROP) COPY:MAYUMI KITAMURA(POOH) DESIGN:AKIHIKO SAWADA(TERRACE) EDITION:MASAYUKI ENDOH(ICBM JAPAN)

レコードデビューしてから、毎日があっという間に過ぎるようになりました。だけど、その前から、ドラマや取材のお仕事をしてたので、いつのまにかこの世界にいたって感じで、フツーの女のコとの区切りがないんですよね。

いま、高校3年生なんですけど、最近はちっとも学校に行けなくて、このままだと、たぶん卒業できないと思います(笑)。でも、いいんです。ちゃんと就職先が決まってますからね(笑)。友だちは、受験とかでけっこう大変みたいです。よく、男のコも集めて、8人ぐらいで遊ぶんですよ。たいしたコトするわけじゃないんですけどね。お菓子を食べたり、ファミコンしたり。でも、それだけで楽しい。それから、カラオケもよくやりますね。ボーリング場とかにカラオケボックスってあるでしょ。私、あれが大好きなんですよ(笑)。銀行のキャッシュサービスのコーナーくらいの広さの所に、6人で入ってもう大変です(笑)。みんなで立っていて、歌う人だけイスに座れるというカンジで。

最近、友だちが私のフリマネをするんですよね。でも、すごく応援してくれてるみたい。レコードも買ってくれたり。先日、ビデオが発売になったんです。近所のレコード屋さんに行ったら、2本しかなくて、自分でも欲しかったんだけど、友だちが買うだろうなって思って、残してきてあげました。私って友だち思いでしょ？　こんなカンジの山口弘美ですが、よろしくお願いします。

PROFILE

●やまぐちひろみ／本名・同じ　昭和46年4月7日生まれ　千葉県出身　157cm、45kg、78—59—83　B型

●10月18日「つよがり」でレコードデビュー　1月13日スタートのドラマ『いけない女子校物語』に出演　先生役の古手川祐子さんとは、以前時代劇で親子を演じたこともあるそうです

●2月には、待望のセカンドシングルリリース予定　ファンクラブも現在着着と結成準備中　ファンレターは〒160東京都新宿区新宿1—12—1サンサーラ第三御苑2F　マスト　まで

New Disk
愛犬ポチのこれっぽっち

SUPER SPECIAL

ベスト オブ ベスト大賞はだれの上に

歌い手さんが、精魂こめて歌った数々の名曲の中から、厳選されて生み出されるベストアルバム——。まさに歌手の血と汗と涙の結晶であるベストアルバムの中のベストは、どの作品に決定するのだろうか

年末のレコード業界の恒例行事といえば、何をおいてもベストアルバムだす。ドラゴンジム年末特集といえば、そんな中から、ベストアルバムのベスト、つまり「ベスト　オブ　ベスト」を紹介するっつう、コレコレ、コレですよ。

ベストアルバムの審査ポイントは3つ。まず第一に選曲。2番目が、曲の焼き直し方。シングルのAB面（CDではABとは言いません）を、並べただけなら、そんなモン、レンタルCD屋でシングル借りて、家でダビングしたらできるで、おっちゃん！　なのである。そして最後はジャケット。フツーのアルバムではなく、ベストなんだぞっていう主張がなけりゃ、ベストアルバムとは呼べません。

◀大賞のコイズミさん。ジャケットのイラストも味があります。余裕と自信たーっぷり

◀カラオケ練習用に購入する女子大生やOLも多いという噂です

そんな点をふまえて、やはり素晴しい出来だと審査員一同を感嘆させたのが、小泉今日子さんの『Ballad Classics II』である。

おととし発売された『Ballad Classics』も、このコーナーでミゴト大賞に輝やいたわけだが、このIIを聴いてしまったいまとなってはIはほんの予告編にすぎなかったんだ！　とコブシに力をこめて断言できる。前作が、有名どころのシングル中心構成だったのに比べ、今回は、マニアが泣いて喜ぶアルバムナンバーのオンパレード。唯一シングル曲の「艶姿ナミダ娘」はまるで007のテーマ曲のように、超カッコ良く生まれ変わってしまいました。おまけに、全12曲すべて新録。ボーカルも入れ直してあるというサービスぶり。「自分ひとりだけ成長して曲を置き去りにするのでなく、曲も一緒に成長させてあげたい」とコンサートで小泉さんが語っていたのを思い出しました。とにかく、こりゃえええで！

お次の工藤静香さん『HARVEST』。これは、静香ファンの心を、十分すぎるほど理解して作られたアルバムです。「恋一夜」「嵐の素顔」「黄砂に吹かれて」の3枚のシングルの両面を6曲。アルバムから4曲。そしていちばんのウリは、コンサートでおなじみの静香ちゃん作詞「いつまでも　二人で……」が収録されてるってコト。ようやくこの曲の歌詞カードが手に入るわけですな、ダンナ。アルバムからのセレクトも、決してウレセンにこだわらず「パッセージ」や「証拠をみせて」など、静香ちゃんならではのナンバーが並んでます。次回のベストアルバムでは、そろそろ中島みゆき作品オンパレードが出来るんじゃないかと予測しているのですが。

平成元年大ブレイクの森高千里さんは、その名も『森高ランド』。本誌JOTでおなじみのオナニー名人・吊端撃彦先生も、いたくお気に入りで、ライブビデオは買うわ、CDは予約するわ、24時間聴き続けるの大騒ぎだそうである。デビュー曲の「NEW SEASON」から、もちろん「17才」までの大ヒット曲に「道」と「うわさ」の2曲の新曲まで入った大盤ぶるまい。ボーカルも新録で、アレンジもだいぶお色直し。オリジナルバージョンと聴き比べて討論しちゃうなんてーのも、なかなかマニアックでよいぞ。これまで出し続けてきた脚を隠し、なぜかロングスカートのジャケットも、なかなか意外。ウリはミニスカだけじゃないからね。

さてさて、ラストの斉藤由貴さん『Yuki's

あたたかい歌声で胸がいっぱい
渡辺満里奈

◀泉谷しげる・満里奈親子は、なぜかミョーに似合っていて、ほのぼのでした。アルバムは、とくにオススメよ

ドラマやバラエティーだけじゃないぞ。満里奈は本業の歌だって、ちっとも手を抜かず、バリバリでんがな。11月末にはシングル「胸がいっぱい」、12月15日にはアルバム『TWO OF US』がデーンとリリース。この2セットがありゃ、南極越冬だって、北海遠洋漁業だって、心の芯までホクホク温かくなっちゃうから不思議。おニャン子の頃からは考えられないような大人の歌で、キミも満里奈さんのトリコだっ！

トロリンと一緒にいざ　夢の中へ
西村知美

◀日本国民が全員でこのアルバムを聴いたら、みんなやさしい気持ちになって、犯罪者なんていなくなるだろうに

トロリンは、毎年末に企画モノアルバムをリリースするのが恒例になってるんだけど、今年のはちょいと強力だぞい。『TOMOROSE LANDへようこそ』で、もうだいたい内容の想像はつくだろうけど、もうズブズブドップリのトロリンワールド。ボーカル入りとインストが、交互に収録されてて、もう瞳はうっとり、脳みそ花園になっちゃうことウケアイ。この徹底したメルヘンぶりはアッパレだ。

長らくお待たせ！1st LIVE
石田ひかり

▲当日は、バンドの皆さんたちとお赤飯を食べたそうです。ほほえましい光景

遅すぎるファーストコンサート、とファンの皆さんをジリジリさせた石ちゃんですが、いやはや、待たされた甲斐ありの充実ライブでした。石ちゃんは、これまでパワーをためこんでたってカンジで、オープニングから、もうパワー全開で、とばすとばす。そうかと思えば「未成年のうちからタバコを吸うのはよくない」といういかにもひかりクンらしい、折り目正しいお言葉もあったりして本当に楽しいひとときでした。

▲デビュー当初のボーカルに比べると、ミョーにイロっぽくなってて、こりゃドキドキもんだ

◀心が洗われるとは、まさにこのコト。都会のケンソウに疲れきったアナタに

MUSEUM』は、まるで一冊の詩集をひもといているかのような、やすらかさを与えてくれるアルバムだ。デビュー曲の「卒業」のういういしさも、「Lucky DRAGON」の清々しさも、由貴ちゃんの魅力が、すべてパッケージされてます。「土曜日のタマネギ」の感動もよみがえり、「夢の中へ」の躍動感もほとばしるときたら、もうオマエさん、買うしかありませんぜ。ただ1つ残念なのは、あの幻の名曲「Axia ～かなしいことり」を現在の由貴ちゃんにリメイクしてもらえなかったコト。この曲が収録されてりゃ、もう大賞にパンパカパーン！　だったのにね。

ナマでいこうぜ

15歳ほやほやライブ 初心を大切にする 河田純子ちゃん

◀目信たっぷりの姿

◀大人っぽくなったよねー

▲この日もピアノを披露

◀デビュー2年目に期待！

11月24日、恵比寿ファクトリーIっつう、イエーイ、ノリノリ、これモンだぜっ！　のライブハウスで、河田純子ちゃんのライブがありました。

ファン諸君ならわかると思うんだけど、11月22日には純子ちゃんは15歳にメデたくおなりあそばしまして、この日のライブは、バースデーパーティーの意味合いもあったわけですね。新曲「HERO GIRL」もリリースされたばかり。お膳立ては、華やかに整って、これで盛り上がらないわけがない。

オマケにこの会場、ライブハウスってコトで、当然オールスタンディング形式。純子ちゃん登場前から、オーディエンスは総立ちときたもんだ（座りたくても座れないよーん）。

そんな場内の雰囲気を感じてか、純子ちゃんもいつもに増して元気倍増。おなじみのオリジナル曲はもちろん、プリプリのカバーなんかにも挑戦。そういえば、純子ちゃんの次の新曲は、なんとプリプリのキーボードの今野さんが作るっていう情報も入ってきてるんで、けっこう楽しみです。

この日、純子ちゃんが着ていた白いドレスなんだけど、見覚えあるでしょ？　なんと、ファーストライブに使った衣裳なんですね。別に、お金がなかったわけじゃない。そんなセコイ理由じゃありません。「いつまでも初心を忘れない」という、純子ちゃんの意思表示で選ばれたドレスなんです。このコメントを聴いたとき、会場を埋めつくした人々の心には「純子ちゃんのファンになってよかった」という思いが芽生えたことでしょう。

ダブルおめでたで ハッピー二重奏

BANANA

◀キミもマブダチと呼ばれたくはないかい!?　詳しくは☎03・5474・2330「ウーイング」にレッツゴー　TEL7

お待ちかねのBANANAのファンクラブが誕生いたしました。その名もナント「MABUDA CHICLUB」。ファン心理をうまいコトつかんだネーミングじゃありませんか。

11月には、ファンクラブ発足とひさのちゃんのバースデーを兼ねたパーティーが、新宿のとあるディスコで行われました。あちらもこちらもおめでたく、笑顔に包まれてた3人。コンプはそんな3人を強力プッシュします。

富士山まで大歓迎 バスツアー報告

パンプキン

▲富士山とパンプキンは日本一だっ！

11月19日、パンプキンと一緒に朝霧高原にバスツアーに行ってきました。全国から集まってきたファンは、約200人。憧れのパンプキンと、こんなに接近できるとあって、もうどいつもこいつもうかれっぱなし。

朝霧高原から眺めた富士山ときたら、ＯＨ！ニッポン人サイコー！　ってなカンジの絶景。ここまでくっきりすっきり富士山が見えるのは珍しいと地元の人が言ってました。

男ムンムン空手部の 紅バラー輪

坂上香織

◀ムサくるしい連中に囲まれると、香織ちゃんの可憐さがよりいっそうひきたちます。アミハマさんも出ます。こりゃ見逃せませんぜ、ダンナ

香織ちゃんのようなラブリー&キュートギャルに「○○くん、がんばってね♡」なんて言われた日には、岩だって持ち上げちゃうし、ドブだって泳いじゃうよ。

そんな香織ちゃんの魅力が、デデーンとデカイスクリーンで見られるんだから、天にも昇る気持ちじゃないですか。「押忍!!　空手部」の桃千代ちゃん役なわけですが、くーっ！　高木がうらやましーぜよ、まったく！

河崎実のアイドル大図解

▲'89年8月オンエアの「ゴメンドーかけます」(CX)の主題歌を歌ってた

◀それは「WANT YOU」バイ、「たえこ&ゴメンドーKIDS」だっ!!

▲CMは福武書店の「進研ゼミ」、花王の「ビオレ」に出てたよ。チェック!!

歌がウマイと評判の妙子は下町の元気少女

トシの『教師びんびん物語II』の生徒の中でスゲーカワイーと目立ってた妙子ちゃん。歌がウマイと噂の久びさのビッグな素材だ!!　ドラマでも犯人の役がやりたいなんてイカシた事を言う娘だぜ。90年初頭のスマッシュヒットは決定!!

西野妙子ちゃんは、歌がウマイ。最近のアイドルでは出色ぢゃないか。そしてどうして歌がうまい娘は大人っぽいのだろう。イヤイヤ、外見じゃなくて雰囲気がね。皆そうよ。工藤静香も中山美穂も小川範子も、少女の面影の中にキラリ、と大人の魅力がある。これが歌手として大成する条件じゃないか。下手な役者より歌手の人の方が表現力豊かなのもこの「妙な」大人の魅力なんだね。先天的な表現力だと思うよ。いい意味で「妙な」＝妙子ちゃんの満を持してのデビューは'90年2月25日、ワーナーパイオニアより「悲しい林檎(りんご)」だそーだ。どう？

「ディスコっぽい曲で。やっぱ歌う時はキンチョーしますね」

お芝居とどっちがいい？

「どちらも。イロイロやってみたいです」

やってみたい役とか……

「うん、ありがちのもいーけど、犯人の役なんかいいですね。昔、加賀まりこさんがやってらしたドラマで銀行のお金をコンピュータでうまく盗む犯罪のドラマがあったんです」

女ねずみ小僧か？

「ううん、ちがくて。もっとリアルなものですネ。何か、ヒミツを持ってる役って面白いと思うんですヨ」

なッ、いーだろ！　彼女の言葉。「いーけど」とか「ちがくて」とか、独特のあったかいイメージがある。生まれはどこなのさ？

「出身は東京の足立区。下町なんですヨ」

お祭り大好きね？

「浅草でいつもお祭りの時は活躍してますヨ」

う〜ん下町にしちゃ器量がいいな。右ページのイメージ絵は何の衣装にする？

「サーカスって大好きなんです。だから、猛獣使いの少女！」

あったかい器量のよさは下町育ちの末っ子の賜物と見た。20歳から25歳でケッコンしたいというフツーの女の子っぽさもすばらしい。カワユイ妙子ちゃんは良い。

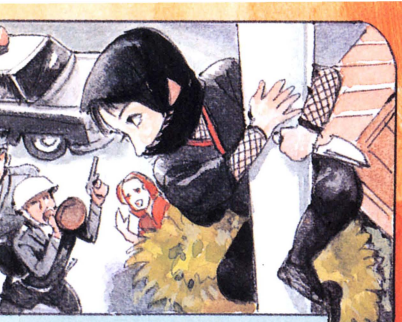
イラスト解説

①ドラマでやりたいのは普通の役なんかより犯人役!!　ドキドキしちゃう
②小2の時にバスに乗ろうとしたらドアに思いっきり顔をはさんじゃった豪快なドジ
③親せきの家に泊まって帰る電車の中で持っていった目覚まし時計がリーン・カーン
④パリに行ってー、パンが大好きなんて本格的なフランスパンを食べたいの

PROFILE

本名は西川妙子。S50年12月30日生まれのやぎ座。身長156cm体重43kg D78W58H82、足サイズ23.5cm。血液型はA。趣味は絵を描く事。特技は3歳から習ってる日本舞踊。好きな言葉は「努力」!

西野妙子ちゃんの巻



①ドラマで、女どろぼうの役をやってみたい

②小2の時、バスのドアに顔をはさまれちゃった

③電車の中で、持っていためざまし時計が鳴り…

④パリに行って、本格的なフランスパンを

画・石原豪人

銀幕見聞録

♠と♥のMOVIE COLUMN

すっかり正月ボケしているキミ。のんびりとこたつにあたっているヒマはないゾ。『バットマン』に続く正月第2弾が公開される。

派手さを狙う大作揃いの正月第1弾にくらべ、第2弾はピリリとひねりをきかせた佳作揃いだ。

デートにピッタリの恋愛もの、シリアスな法廷ドラマ、ヒューマン・タッチのコメディと、よりどりみどりだ。さあキミは、何から見る!?

青春してる！　ハッピーな恋愛ドラマ『セイ・エニシング』

♥「ロイド役のジョン・キューザックは決してハンサムじゃないけど、ひたすら好きな女のコダイアン（アイオン・スカイ）にアタックするところが、けなげで良いわァ。やっぱり女って一直線にセマられると弱いのよ」

♠「1度フラれて、夜中にラジカセでラブ・ソングをガンガン鳴らすよね。彼女の家の前で。

◀「ロイドは彼女に思いを告げる」♥

▶「彼女とヨリをもどしたくて、部屋のそばでラブ・ソングをガンガン流す。く〜泣かせるシーン」♠

あのシーンにはグッときた。でも日本じゃ真似したら大変なことになるだろうけど」

♥「キック・ボクサーを夢見るごく平凡な男のコと、全校一の才女でおまけに美人。どー見ても月とスッポンのカップルなのだけど、不思議じゃないのよね。ロイドが誠実な男のコだから、そう見えるのかしら」

♠「キューザックは決してハンサムじゃないけど、それが幸いしてか若手では芸域の広いタイプ。『シュア・シング』『テープ・ヘッズ』『エイト・メン・アウト』など、いつもまったく違うタイプのキャラクターを見せてくれる」

♥「お姉さん役で出ているジョーン・キューザックと本当に姉弟なんですってね。どうりで顔がソックリ。彼女も『ワーキング・ガール』とか出演作が多くて、やはり個性派ね」

♠「ダイアンが、ロイドと初体験をしたことを自分の父親に話すシーンには驚いた。ホントにアメリカの親子ってあんなにオープンなのかナ。いくらなんでもウソっぽいぜ」

♥「母親ならともかくね。でもダイアンみたいに世間知らずな箱入り娘タイプは、結構何でも親に話すかもよ」

♠「I・スカイは最近めずらしいノーブルなタイプの女優だね。気分いい恋愛映画なので、デートにおすすめ！」

死刑制度に真っ向から取りくんだ法廷ドラマ『ランページ』

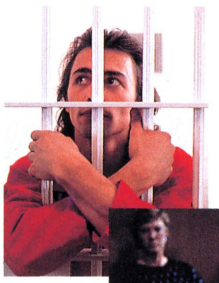
♥「主人公のトニー検事役のマイケル・ビーン。実は私ダ〜イスキなの。『ターミネーター』に出たときから目をつけていたんだけど『エイリアン2』やもうすぐ公開の『アビス』。最近出演作が多くてウレシイ！」

♠「ボクは、ビーンの方が犯人役にピッタリだと思ったヨ。屈折したムードがあるから。それにしても、のっけから残虐な殺人シーンから始まるから、少しビックリ。タイトルの“Rampage”って“発作的兇暴性”という意味なんだって」

♥「犯人の家を捜索するでしょう。脳のビン詰めが置いてあって、ウエーッとなっちゃった」

♠「犯人は正常か異常かという点がひとつの鍵になっている。それによって死刑か無罪が決まってしまうからね」

♥「トニーは本当は死刑反対主義なのだけど、あまりに残酷な事件だから、死刑肯定派になっ



◀「犯人役のアレックス・マッカーサー。コイツがホントに不気味な奴。マドンナのビデオにも出ていた」♠

▶「いとしのM・ビーン様、スーツ姿もステキ」♥

てしまうのね。彼の法廷での弁舌シーンは迫力あったわ」

♠「ビーンの父親は本物の弁護士なんだって。暗いテーマだけど、単なる法廷ドラマに終わらないのは、監督が『エクソシスト』や『フレンチ・コネクション』のウィリアム・フリードキ

公開間近の超話題作『ファミリー・ビジネス』

▲父、息子、孫と親子3代による大犯罪計画を決行

ショーン・コネリー、ダスティン・ホフマン、マシュー・ブロデリックが祖父・父・息子の3代にわたる犯罪者ファミリーを演ずる話題作だ。

ジェシー（S・コネリー）は大泥棒。息子ビトー（D・ホフマン）はそんな父に嫌気がさして足を洗い今は真面目なマイホーム・パパ。ビトーの息子アダム（M・ブロデリック）は名門大学に学ぶ秀才だが、祖父が大好きだった。

ある日アダムは100万ドル以上の価値のある機密書類を盗もうと計画。それを聞いた祖父は「俺の血が流れていた」と大喜び。しぶるビトーをひき入れ、親子3代による犯罪計画を決行。果たして成功するのか……。原作はビンセント・パトリックの同名のベストセラー小説。監督は『狼たちの午後』『評決』のシドニー・ルメット／2月中旬より公開予定。

ンだからだろうね、きっと」

ファン待望のジャームッシュ監督の新作『ミステリー・トレイン』

♥「メンフィスのボロボロのホテルに宿泊する3組の客の1夜の物語。工藤夕貴と永瀬正敏が日本人のカップルで登場。2人とも、英語が全然しゃべれない所がリアルで」

♠「いや〜工藤夕貴ちゃんは意外と着やせするタイプなんだナァ」

♥「何で男ってベッド・シーンしか見ないのかしら!!」

♠「3組の単なるオムニバス・ストーリーかと思っていたら、さすがジャームッシュ、芸が細かい。3つの話をバラバラに見せていくうちに、だんだん同時進行で進んでいる事がわかる」

♥「キーポイントがエルビスの『ブルー・ムーン』というのが、お洒落」

♠「ラストでは、3組の時間進行が、まるでパズルのようにピタッと組み合わさるってわけ」

◀「変てこ3人組が起こす強盗事件が、ミョーにおかしい」♠

▶「工藤夕貴と永瀬正敏はフレスリーとガール・パーキンスに憧れてメンフィスへやって来た日本人カップルに」♥

♥「元“クラッシュ”のドラマー・ジョー・ストラマーやR＆B歌手スクリーミン・ジェイ・ホーキンスとか、共演者もユニークな顔ぶれね」

♠「日本ビクターが全額出資したんだって。監督に一切口を出さずに自由にやらせたということが外国で評判になったんだ。」

ビョーキの4人組が大活躍のヒューマンコメディ『ドリーム・チーム』

♥『バットマン』でノリまくっているマイケル・キートンや『バック・トゥ・ザ・フューチャー』シリーズのクリストファー・ロイド、クセのある

◀息子だけは真人間にと願うビトー(D・ホフマル)だったが

◀親子3代三者三様の犯罪計画の違いのギャップがいい

▶「これが問題のビョーキで、心やさしい4人組」♥

◀「M・キートンは昔の恋人(ロレイン・ブラッコ)に会いに行くけど、彼女はすでに他の男と同棲中で……」♥

る役者さんが勢揃い」

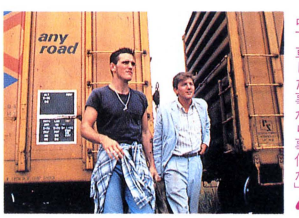
♠「それぞれ心にビョーキ持ちの4人組。それぞれの症状もかなりおかしい。キートンは頭にくると物を投げる完全突発性凶暴症、ロイドは完全潔癖症。あとの2人は完全誇大妄想症と完全単純自閉症」

♥「この4人がグループ療法のため外出して、街で取り残されてしまってからが、もう笑いの連続なのよね」

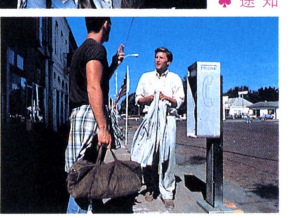
♠「監督が『プライベート・ベンジャミン』のハワード・ジーフだもの、もう笑うっきゃない。それにホロリとさせるシーンもある、上質のコメディだね」

M・ディロンとA・マーカーシーの初共演作『カンザス』

♥「ドイル役のマット・ディロン。ますます“バ



◀「N.Y行きの貨物列車で知り合った2人。カンザスで途中下車した事から事件が」♠



▶「突然の銀行強盗に豹変したドイル。たじろぐウェイド。2人の運命の別れ道」♥

ッド・グッド・ガイ”(心やさしいくせにワルぶってみせる男)が板についてきた感じ。それにくらべてウェイド役のアンドリュー・マッカーシーはますますノーブルでシャイなイメージ。本当にこの2人は対照的」

♠「ワルのドイルが、無理矢理にウェイドを強盗の共犯に仕立てあげる。ほんのちょっとした事件で、2人の人生の歯車が大きく狂っていく」

♥「初めは友達になれそうな2人なのにね」

♠「ブラットパックの中では、トム・クルーズが1番人気だけど、ボクはM・ディロンのほうがずっと好きだナァ。単なるワルやツッパリではなく、多面的なキャラクターが演じられるタイプだと思うから」

♥「単なる男の友情を描いているわけではない辛口の青春映画ね」

セイ・エニシング

高校卒業の朝、ロイドは全校No.1の才女ダイアンにアタック宣言。思いきってデートを申し込むと、答えはYes。ロイドは幸福いっぱい、有頂天。だが彼女のロンドン留学の日が近づいてきて……／有楽町スバル座ほかで公開中。

ランページ
裁かれた狂気

死体の内臓を切りきざむという猟奇殺人事件が連続発生。捕えられた犯人は、まだ少年の面影を残す青年だった。犯人は正常か異常か。あまりの残虐さゆえに、死刑反対主義者である検事トニーの気持ちは揺らぐ。／松竹洋画系劇場で公開中。

ミステリー・トレイン
MYSTERY TRAIN

『ストレンジャー・ザン・パラダイス』のジム・ジャームッシュ監督の新作。メンフィスの安宿の3組の宿泊客のエピソードをオムニバス形式で。まるでパズルのように同時進行するスタイル。工藤夕貴も好演／シャンテシネ2ほかで公開中。

ドリーム・チーム

精神を病んだ現代病患者4人が、医師に連れられ外出療法へ出発。ヤンキースのゲームを見るはずが医師は殺人事件にまき込まれ入院。残された4人は協力して犯人探しを始めるが……。／1月下旬より丸の内ピカデリー2ほかで公開予定。

カンザス
カンザス経由N.Y.行き

旅の途中出逢った2人の青年。1人は筋金入りのワル、ドイル。もう1人は真面目青年ウェイド。カンザスで途中下車したウェイドは、ドイルが起こした銀行強盗事件に巻き込まれるが……。／1月下旬より銀座シャンゼリゼほかで公開予定。

空想科学博物館

VOL.3

きしかわおさむ

正月映画は数々あれど、日本人なら『ゴジラ対ビオランテ』を観るべし！　日本特撮復活の鍵を握る作品ですぞ!!

バットマン再見!

映画『BATMAN』の大ヒットで、ついに昔のTVシリーズの劇場版も登場する。23年ぶりに復活のこの作品、見どころはいろいろだ！

▲キャット・ウーマン（リー・メリウェザー）は日本版ではミスキャットという名前だった

現在公開中の『BATMAN』は、アメリカで興行記録をぬり変えるほどの大ヒットとなったが、その最初の映像化であるＴＶシリーズの『バットマン』がビデオで復活する。ＴＶシリーズといっても、今回発売されるのは、ＴＶのヒットにあやかって製作された劇場版だ。

物語は、ペンギン、ジョーカー、ナゾラー、キャット・ウーマンの４人がカルテットを組み、人間を塵に変えてしまう機械を盗み出して世界征服を企むというもので、ＴＶシリーズのオールスター戦のようなものだ。登場するメカも、おなじみのバットモービルはもちろん、バットコプター、バットサイクル、バットボートと空陸海の新メカが活躍する。

主なスタッフは監督にレスリー・Ｈ・マーティンソア、脚本はロレンツ・センプルJr、ＳＦＸは『ミクロの決死圏』('66)のＬ・Ｂ・アボット。出演はバットマンにアダム・ウェスト、ロビンにバート・ウォードだ。

この映画も含めてＴＶシリーズは、原作であるボブ・ケインのコミックを、さらに漫画チックにした仕上りで、アクションシーンには“BANG！”“ZAP！”などの文字が、アニメーションで合成されたり、原作よりカリカチュアされた悪人たち、それに次々飛び出す珍発明や新兵器が楽しい作品だった。

◀ジョーカー（シーザー・ロメロ）は東宝映画『緯度0大作戦』にも出演している

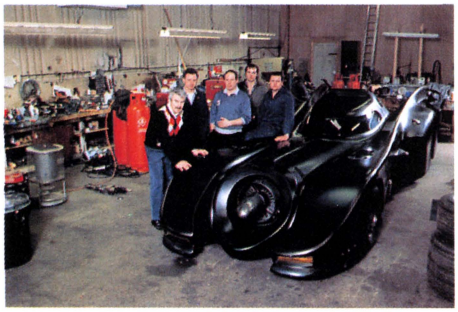
◀ペンギン（バージェス・メレディス）は、『ロッキー』の老コーチ役として有名

▲新作「ＢＡＴＭＡＮ」のジョーカー。ＴＶシリーズのコミカルさとは違い、死の匂いが漂う狂気のキャラだ

▲バットボート。ペンギンのUボートを追うのだ

▲バットコプター。旧劇場版の最初に登場。機動性が悪そう

▼ボブ・ケインの原作に近いコスチュームのバットマンとロビン



▲新作版バットモービル。'60年代を意識したような流線形のボディラインが美しい。各社からプラモ、トイが発売中の人気メカだ

▲字幕版、日本語版ともCBX/FOXより2/2発売

TM&©1989 DC Comics Inc.

緊急特報

ゴジラvsビオランテ

公開中の本作品から見どころを紹介しよう！

▲川北紘一特技監督の特撮センスはバツグンだ！

▶終盤で登場する“メーサー6輪車”自衛隊最後の切り札

▶上空からゴジラを捉えたカット。広がりのあるシーンだ

今回の『ゴジラ』の見どころは、なんといっても川北紘一特技監督の特撮シーンだ。大森一樹監督の本編もいいけれど、怪獣映画の醍醐味は、やっぱり特撮だからだ。

芦ノ湖上に出現したビオランテと人間の合成カット、浦賀水道でゴジラに波状攻撃をかけるスーパーX2（水柱をあげて着弾するシーン）、大阪の街を進撃するゴジラを下から見上げるカット等々、カッコ良さを計算しつくしたような構図、演出にはうならされてしまう。まさにスクリーンのための映像が続出するのだ。

3D エクスプレス

今月は超ジャンボ 全長60cmの鉄人だ

『ファイブスター物語』や『サイレント・メビウス』のガレージキットを発売している京都のボークスの新製品。それが、この「鉄人28号」だ。このキットのウリは、なんといっても全長60cmというビッグサイズであろう。ソフトビニール製だけに、見かけより軽く、組み立てやすい。価格は1万2000円(税抜）とチョッと高いが、かつてのポピーの“ジャンボマシンダー”を思わせる、その大きさがスゴイ。

※ボークス通信販売部／〒617 京都府長岡京市天神1～6～24
☎075(955)2087（水曜日定休）

アニメーション ビデオ 月間ベスト10

1	鎧伝サムライトルーパー 輝煌帝伝説 VOL.2	CSG
2	眠れる森の美女（日本語吹き替え版）	DHV
3	新 キャプテン翼 第5巻	CSG
4	アッセンブル・インサート ザ・ビギニング	東北新社
5	朱鷺色怪獣 ③ 怪魔再来編	ウオカーズカンパニー
6	鎧伝サムライトルーパー 輝煌帝伝説 VOL.1	CSG
7	強殖装甲ガイバー VOL.2	BC
8	天空戦記シュラト VOL.2	K
9	超人ロック VOL.1	BC
10	孔雀王2 幻影城	集英社・創映新社・PC

11月1日～30日オリジナルコンフィデンス調査

Newtype 攻略日誌39

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

明けましておめでとう!! NEWTYPE 2月特大号は奥田万つ里ロングインタビューによる『天空戦記シュラト』の大特集！業界No.1の美人アニメーターの素顔に迫ります。そして、佐々木望、荘真由美など、超人気キャラクターボイスの嬉しい特写がいっぱい「90S VOICE」も楽しいぞ。人気のコミック連載陣も、美樹本晴彦、永野護、大貫健一が勢ぞろい!! 今年もパワフルに行きます!!

NEWTYPE 2月号（定価410円で好評発売中）ふろくに橋本正枝描き下し「マハラジャBOOK」がついてます！

イキなカントク 實相寺昭雄の

ナメてかかれ!

現在、劇場用怪獣映画『ウルトラQ』を撮影中の監督。現場の話は次回にゆっくりとしてもらおう。今回はアダルトビデオの決定版『ラ・ヴァルス』の話だ!!　見てココ!!

『ラ・ヴァルス』をよろしく

またアダルトビデオに手を染めた。製作会社は前回と同じＫＵＫＩで、懲りずにやらせてくれたわけだ。好きな道をやらせてもらい、私としちゃあ、またまた大喜び。正月には発売の運びだろうから、はやく見て欲しい気持ちで一杯だ。

今度のタイトルは“ラ・ヴァルス”という。

要するに、ワルツのフランス語で、円舞曲ということ。世紀末を迎えようとする時代の、ある強姦事件にまつわる物語だ。

前作の『アリエッタ』も実際の事件を取材したものだが、今回の作品も事件実話を基にしている。週刊誌に掲載されていた強姦事件の内幕話をドラマ的に調理したもので、被害者と加害者と目撃者の三様の立場を描いている。

ズリネタに仕上っているか、と問われれば太鼓判を捺せないが、アダルトの分野ならではの具体的な描写は、たっぷりとしたつもりだ。ただ、ズリネタに適した職人たちの秀作はいくらでもあろうから、私のものでは、三面記事の目をたのしんでもらえればいい。

プロデューサーの中川さん（ＫＵＫＩのオーナーでもある）が、アダルト史を飾った女優たちを出したいってことで、傍役にはいろんな人が顔を見せている。まるで忠臣蔵。リタイアした人もいるし、総脱ぎとならないのが残念だが、そうなったら実話どころじゃなくなるだろうから、まあご勘弁のほど。

イヴ、小林ひとみ、豊丸をはじめ、仕出しで協力してくれた人も多いから、ヒッチコックを見つけるたのしみのように、女優さん探しをたのしんでもらえるだろう。

今回の男優の要は、アダルトでお馴染みの山本竜二さんに並んで、弁護士役で出演している寺田農さんだ。寺田さんは、岸田森さん亡きあと私の作品には欠かせない俳優さんのひとりで、いつも助けてもらっている。つき合いはテレビのスタジオ時代に遡り、二十五年を超えている。役の軽重を問わず、ジャンルへの俗物的偏見がなく、今回も喜んで出演を承諾してくれた。私の作品には仕出しに毛が生えた程度でもひき受けてくれたことがある。『ウルトラマン』のガマクジラの折なぞ、怪獣出現に肝をつぶす運転手の役だった。

寺田農さんとしちゃあ、アダルトに出演するのは初体験だったろうが、女優さんたちの存在感、演技的なカンの良さ、素直さに感心していた。

「磨いたら、すごくなる原鉱石がごろごろしているって感じだね」

と、仕事をたのしんでくれたようだ。寺田さんも歳だから、からみのシーンはなかったが、ジャンルの垣根がとり払われるのは素敵なことだ。

とりわけ寺田さんも感心していたのは、主役をやった加賀恵子さんで、

「画面にうつったときの迫力と的確な表現力はどこから生まれるのだろう」

と、しきりに首をひねっていた。加賀恵子さんには、前作『アリエッタ』につづいて二度目の主演をしてもらったのだが、寺田さんの言葉を聞いて、私ひとりの思い込みじゃないことが解り、ひどく嬉しかった。

私は男優さんに惚れて作品を企画したりするケースが多かったけれど、久久に出会った女優さんという感じだ。

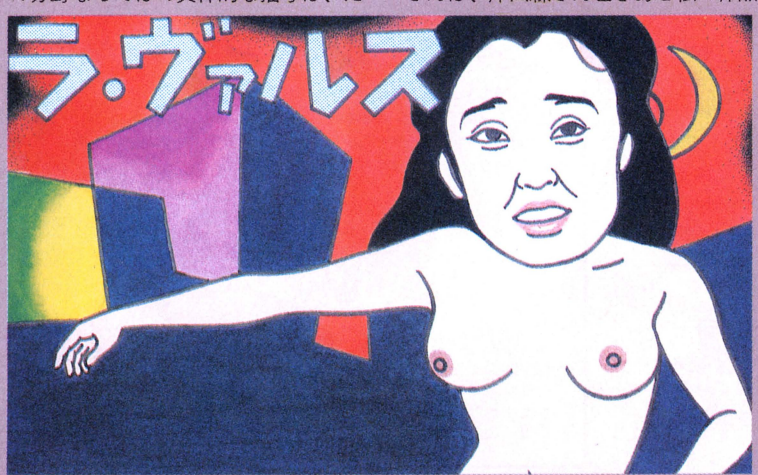
友人の監督・豊田薫なんかに、

「加賀さんのどこが良いの？」

などと揶揄い半分に聞かれるが、仲仲説明できるものじゃない。俳優さんの美質など、言葉で説明すると詰らなくなるものだ。ただ、これからも加賀さんの作品をつくるだろう、と答えて、私はお茶を濁しておいた。

ともあれ、アダルトの分野には可能性がある。ロケ場所借用のことなどで、かなり制限も出てきてしまうが、生活臭のないペンションの密室描写にならぬよう努力すれば、スポンサーや代理店の横槍もないから、監督にとっちゃ精神衛生上悪かろう筈がない。

私は少しばかり例外的な予算でやらせてもらったが、通常の予算で斗っている職人たちは偉い、とつくづく思った。『ラ・ヴァルス』をよろしく。



イラスト／塩見正一

CORDINATE／MINORU KAWASAKI LOGO ILLUST／YUTAKA KONDOH

小川範子の おっこらせ日記

NORIKO OGAWA

平成元年の私をふりかえってみました……70点です!!

▲最近、範ちゃんの心を独占しているのは、カワイイ甥っ子です。重美おばちゃんったら、メロメロ

早いもので、もう今年もおしまいですね。（この号が発売される頃は、もう“明けましておめでとうございます”かしら）こんなに1年が早いと、あっという間にトシをとってしまいそう。

今年の重大出来事を3つ考えてみました。まず、いちばんめは、やっぱり高校生になれたこと。高校受験、それから高校入学は、私にとって、かなり大きい事件。平成元年は、これに尽きますね。

次は、前髪が短かくなりすぎた！　ドラマ『夏色の天使』といえば、イコール短かすぎる前髪と言いましょうか。やっと伸びたんですよ。私はやっぱり長い方が好きなんです。落ちつくんですよね。それで、昨日、撮影がありまして、ずっとお世話になっているヘアメイクの方だったんです。ドラマ以来、ずっと切ってなかったから、その方に切っていただいて、そのときはちょうど良かったんですよ。目にも入らないし。それが、今朝起きたら、何だか短かいんですよ。ヘンだぞって一生懸命直したんだけど、ダメで。麻生さんにも「短かいわね」と言われてしまいました。そんなわけで、今日は帽子でごまかしてるんです。

3つめは、初めてヒールのあるクツをはいたコト。「無実の罪」の衣裳で、まぁヒールというほどの高さのモノでもないんですが、私にとっては、初体験。

この他にも、コンサートツアーができたり、お仕事面では、いろいろ挑戦できて、充実した1年でした。

来年は、まず映画。ドラマの延長ではない映画に出演することが目標です。私生活では習い事をたくさんしたいんですよね。子供の頃から、習い事って好きだったので。

実は、今日からバイオリンを習い始めたんですよ。第1回のレッスンなので、まだ何とも言えないんだけど、いやー、なかなか難しいですね。クラリネットより、全然難しい、今日は、1時間ぐらいだったんだけど、初心者はそのくらいの時間しかできないんです。持ち方がしっかりしてないから、肩とか痛くなっちゃって、大変です。がんばって練習して、早く上手になりたい。ドラマって、待ち時間がけっこうあるので、そのときに練習しようかな。私の楽屋からはこれから、バイオリンの音が聞こえるかもしれません。

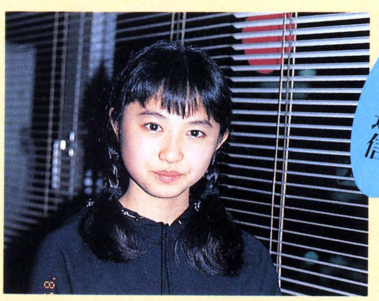
スポーツも習ってみたいですね。できないと言っても、やらないだけですし、ドラマでちょっと走っただけでも、すごく体調がいいんですよ。肩こりとかもなくなって。自分の運動不足さを認識しました。

今年は、点数をつけるなら、そうですね、70点。まだまだがんばらなきゃ。今年はわりと平たんだったので、来年は、階段を1段くらいあがりたいな。

12月1日から6日まで期末試験で、25日の終業式まで、試験休み中です。この間に、追試があると呼び出されちゃうんですね。私は全教科95点以上取れなかったら、麻生さんと河合さんと河西さんに山かけうどんをおごる約束をしちゃったので、学校から連絡がこないことを願っています。

1990年も、小川範子と「おっこらせ日記」をよろしくお願いします。

◀お正月の3日間は、家でゆっくりする予定



読者通信

今年もよろしく おっこらせ日記!!

“試験のヤマをかける”にかけて“山かけうどん”とはオシャレ。なんと範ちゃんは生物では100点でした。スゴイ！

そんなわけで、足かけ3年になる当コーナーを今年もよろしく。最近は、サイン入りにつられてか、レターが増え、うれしいです。では、'90年初の課題は「今年の範ちゃんに期待すること」です。範ちゃんは「映画を」と言ってるので、この話のこの役を、なんて具体的な内容だと、当選確率は高いです。ベレー帽の範ちゃん写真をさし上げます。自由課題でもOKです。コンプティーク編集部「明けまして範ちゃん」係まで。今月のラッキー野郎の発表は、発送をもって代えます。果報は寝て待て!!

撮影／江尻宏明

JAGUAR JAGUAR

ジャガーじゃが!!

ジャガーのロックはおふくろの味

FINAL

丸2年続いたジャガーのコラムもとうとう最終回。彼について最も知っているという元編集担当に、"ジャガーの魅力"を語ってもらった!!

千葉県市川市本八幡にあるジャガーカフェの屋上で、化粧をしていつもよりさらに美しくなったとりまき(社員)に囲まれ、ジャガーさんはいつものように晴れやかだった。

彼が経営するリフォームの村上洋裁店は千葉県に23店ある。市川や船橋のようなベッドタウンで主婦をするその社員は100名近い。年に数回、社員旅行もあり、去年は香港にも行った。彼はJAGUARと刺繍された手製の皮ジャンとロンドンブーツを身につけ、御婦人方を引率する。温泉につかり社員の悩みを聞き、相談にものるという。ステージとは裏腹の優しい物腰と中性的な雰囲気は、中年男性的猥雑な危険性と全く無縁で、周囲の者にそこはかとない安心感を与える。だから社員定着率はすこぶる高い。

ジャガーさんは手仕事の男だ。それは掛け値なしに天才的である。洋裁技術は主婦に指導するほどだし、自宅やスタジオもすべて手造り。何より彼のアルバムは作詞作曲、唄、録音、ミキシング、プレス発注、販売、宣伝まですべて一人でやっているのである。これはおそらく世界で一人だろう。その意味では"デイモン小暮"はおろかミック・ジャガーだってかなわない。少々ギターを練習して、ファッションと概念をロッキンオンあたりで学習して、イカ天に出るバンドとは、その存在価値に天と地ほどの差がある。「やれるもんならやってみろ」といみじくも河崎実氏が言ったように、ジャガーさんをとるに足らないと思う人は自問するといい。「今、自分の聞いてるロックがなんぼのもんじゃい?」と。

市川・船橋地区の人は、ズボンが破れたら、お母さんがカルチャーや不倫で忙しかったり、裁縫ができなかったりで、ジャガーさんの店に持っていく。そして修繕されたズボンをはいて初めて、モノを大事にすることを知る。そしてその代金で、ジャガーさんはロックをやるのだ。それは食い物も着る物も音楽も生き方も、自分で作っていくしかないんだよ、と教えてくれてるのである。

最終回にしてようやくわかる。「黙ってジャガーについてこい」の裏側には、おふくろの味が秘められているのであった。(元編集担当・穂原)

緊急警報

と、ゆーワケで"ジャガーじゃが!!"はいったん終了する。しかし、ジャガーは不滅だ。ロックとコンフティークのある限り、いずれ再び現れるであろう。注意&期待せよ!!

撮影/江尻宏明

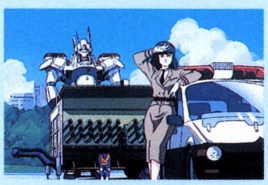
DISC

仁藤優子ちゃんの新曲を贈呈だっ

今、TVでおもしろいアニメといやあ、いろいろ好みもあるだろうけどやっぱり『機動警察パトレイバー』ってことになるだろう。OVAでも人気作だったが、TVシリーズになっても質が落ちていないのが嬉しい。

その『パトレイバー』のOPテーマ「そのままの君でいて」は、もう聴いたかな? アニメのファンばかりでなく、アイドル好きのキミも必聴の一枚だ。なにしろあの仁藤優子ちゃんの1年10カ月ぶりのニューシングルなのだ。髪を切ってイメチェンした彼女の歌は、そりゃあ聴きものというもの。

その「そのままの君でいて」のCDシングルを、3名の読者にプレゼント。欲しいっというモンは、本誌"YUKO"係まで。



▲魅力的なキャラクターが人気の『機動警察パトレイバー』

▲緊急情報! 仁藤優子ちゃんは、来月号でドラゴンジムの巻頭を飾る予定。髪を切ってイメチェンした彼女に会えるというわけだ。こいつは春から、縁起良好!!

◀「そのままの君でいて」バップレコードより発売中 937円(税込) 優子ちゃんは、ミニアルバムも現在、準備中だ

EVENT

『ガデュリン』完成記念Sラリー（サバイバル）だっ

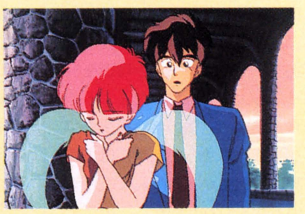
3月1日に東宝より発売されるＯＶＡ『ガデュリン』。そのリリース記念のイベントが、来たる1月28日(日)、行われる。午前10時から午後3時まで、5時間にわたって行われる大イベントだ。こいつあすごいぜ!!

名づけて“サバイバル・ラリー”というこのイベント、まずは当日、ガデュリン基地（応募者にのみ、連絡!!）に午前9時に集合してほしい。それから、基地を出発。2カ所のチェックポイント（これを探すのがラリーの要点）で証明を受けて、ゴールの惑星ガデュリン（ここも探しだせ!!）に到着するというものだ。

惑星ガデュリンはイベント会場で、そこでは「ＳＦガデュリンクイズ」や『ガデュリン』の上映、ゲストコーナーや大プレゼント大会がキミを待っているという寸法だ。なお、ゲストには光野栄理（原えりこ）や草野毅などが予定されている。なお、最少時間到着者など、成績優秀者には特典が用意されていることは、いうまでもないっ。

なお、ＯＶＡ『ガデュリン』は山口祐平氏原作によるパソコンゲームのアニメ化作品。監督に芦田豊雄、作画監督に近永健一を迎えた期待作だ。カラー・ステレオで44分の作品となる予定。

◀『ガデュリン』　東宝ビデオ　3月1日発売予定　原作／山口祐平　監督／芦田豊雄



▲おなじみのキャラたち同様、キミたちにも冒険が待っている。♬チキチキ、バンバ～ン（じゃ、なかった）

MOVIE

話題の超大作、3つのイイ話……

劇場用の予告編で、その壮大なスケールのごく一端を見せた『天と地と』。この超大作が、またまたものすごいことをやってくれた。

兵庫県朝来郡和田山町にある竹田城跡に、春日山城（上杉謙信の居城）のセットが組まれたのだ。

もともと竹田城跡には石垣だけが残っており、中世の山城の典型として国の史跡に指定されていた。そこに板塀ややぐらを作り、現代に春日山城を再現させたのだ。山の中ということで、420トンの資材はヘリで空輸され、のべ1600人が建設工事にあたった。

兵庫県といえば姫路城が有名。戦国時代を扱った映画も、よくここでロケをしていた。が、正確には姫路城は近世の城であり、戦国時代のものとはやや異なるのだ。『天と地と』ではこのため、姫路城でのロケを中止。そこから1時間ほど山の中へわけ入った場所に、絶好のロケ地をみつけたわけだ。

さて、なにかと話題を提供している『天と地と』だが、実は119分の国内公開版の他に、180分（予定）の海外版製作も計画されている。東京と大阪での特別公開も予定されているというから、この超大作を完璧に楽しみたいという向きには朗報だ。

さて、この『天と地と』のカレンダーを40名の読者にプレゼント。今、キミの部屋に貼ってあるカレンダーより、はるかに迫力のある代物だ。希望者は本誌“カレンダー係”まで!!

▲城跡は文化財なので、セット建設に先だって、石垣の1つ1つが写真撮影された。映画作りには、いろいろ苦労がつきまとう

▲180分版『天と地と』は、日本の合戦というものを、完璧に味わえそうだ。海外での反響が、今から楽しみというものである

※サバイバル・ラリー参加希望者は、本誌ガデュリン係まで!!

げろんちょ! 8

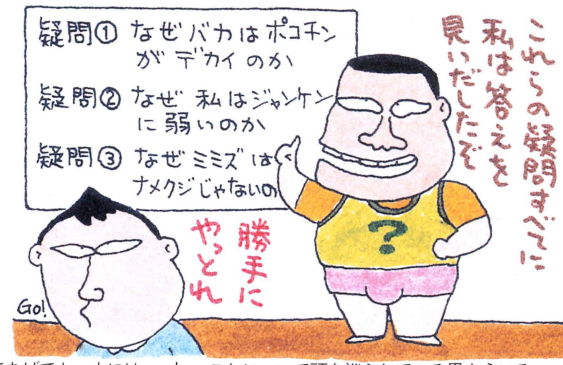
等門じん

新春らしい話にしてくれって、頭下げてお願いしたのに……うそつき……。

小田嶋隆の 新妖怪百物語

謎吉の巻

『理由なき反抗』なんて映画があったけれど、この世には理由のないことは、結構あるもの。しかし、それに気づかぬ者は、やがて…。



諸君、正月だ。

おめでとうといおう。

正月は、めでたい、誰が何と言おうと、絶対に、全面的に、めでたい。

私は、毎年、正月が終わるや、即座に翌年の正月を待ち始め、そうやって33年間生きてきた。考えてみれば空しい人生だったが、それでも毎年、正月の幾日かの間、私は、めでたい気持ちになる。めでたいことではないか。

しかし、教師だとか親だとかいった連中は、毎年、正月が来る度に、やれ

「いいか、受験生の正月は合格発表の日だあ」

であるとか

「お正月の過ごし方が一年を決めるのですよ」

だとかいったような、毎度おなじみのバーカーな台詞を吐くことになっている。この人たちは本当に救いようがない。

いいか諸君、こんな連中の言い草を、気にする必要はない。宮沢りえが万人にとって宮沢りえであるのと同じく、正月は誰にとっても正月なのだ。それに、正月の過ごし方が一年を決めるなんてことはあるはずがない。もし正月が一年を決定してしまうのだとしたら、2月以降はただの残務処理ということになってしまうはずだし、だとしたら、1年に12個の月があることの意味がなくなってしまう。

と、ここまで説明してあげても、中には「だからって正月のどこがめでたいんだよ？」と思う心の曲がった読者がいることだろう。

よろしい、ことのついでに数えてあげよう。

正月がめでたいのには、理由なんかない。正月は、正月だからめでたいのだ。

どうだ？　びっくりしたか？

そうだとも、この世の中に起こる事件や、この世界に存在するもののすべてが理由を持っていると思ったら大間違いなのだよ。

諸君はつまらん学校の勉強のせいでアタマが理屈っぽくなっているから、結果には原因があって、事実には理由があるなんてことをマジに信じているかもしれないが、この世で空気を吸ったり吐いたりしている大多数の気楽な連中にとっては、「理由」なんてことはどうでもよいのだよ。わかったね。

もう一度言う、わかったね。

と言いつつ、私には、どんなに説明しても、どうしてもわかってくれない奴がいるということがわかっている。

若い者、とくに受験生という人たちは、もののごとに理由がないということに耐えられない。それどころか

「どうしてボクはボクなんだろう？」

といったような、絶対に理由が存在しないことについて頭を巡らしている男さえいる。こういう奴に対して、

「そーです。若いうちはどんどん悩むべきだと、先生はおぼいばす」

と、武田鉄矢ならあるいはこう言うかもしれないが、オレはそうは思わない。いくら悩んでも、素晴らしいことは何も起きない。むしろ、理由のないことについていつまでも考え込んでいると、恐ろしいことが起こる。つまり、そいつは、ないはずの理由を発見してしまうのだ。そして、ないものを見つけるということは、そいつがすでに妖怪「謎吉」になっているからなのだ。

「謎吉」は、普通誰もが疑問にさえ思わないようなあらゆるささいなことに疑問を持ち、そして、その疑問のすべてについて解答を発見し、しかもその解答がすべて間違っているという、とんでもない野郎なのである。

「おい、富田靖子がどうして黄色と緑のシマシマパンツをはいてるか知ってるか？」

「どうしてシマシマだって分かるんだよ」

「どうしてシマシマじゃないって分かるんだ」

「分かるわけねえだろ」

「じゃあ、シマシマってことじゃないか」

「お前、バカじゃないのか」

そう。こいつは、バカ、である。

イラスト／中野豪

JOT 吊端撃彦のオナニー放談

全日本オナペットTOP40選考委員会

樹まり子、あっぱれ年越しして達成!!

フォーッフォッフォッ、フォーッフォッフォッ！　やはり新年はゴーカイな笑いで迎えたいものよ、フォーッフォッフォ!!　せんずりの素晴らしさに魅せられ、日夜右手の運動に励んでいる正しい青少年諸君。今年もまた毎度おなじみ「こき」のわび、さびを、この吊端とともに追求していこうではないか。気合いをこめて頑張ろう!!

▲森村あすか『制服狩り』（Aジャパン）色気がないという輩もいたが、吊端は好きであった

それでは新年イッパツ目のめでたいチャート解説に移ろう。しからばその第1位は！　なんと先月いきなり鮎川真理をブチ抜いてトップに立った、樹まり子その人である。トロッとしたIQの低そうな顔、ギュッと握れば深く指がめりこんでしまう胸、おまけに本人自身がほとんど変態に近いともいえるスケベときたもんで、こりゃもう1本のビデオで確実に78回はこけるのである。さすが。さすがまり子。3位の鮎川、初登場6位の秋山まり子と、90年度は「まり」の当たり年であるぞ。

さて、その秋山まり子は、ブルマやセーラー服がどんぎまりのロリータ美少女である。しかし動くとどこかだらしないフンイキが漂って、それが妙にオナ心を誘うという逸材というものだ。そして同じくセーラー服の似合う森村あすか（16位㊝）が、'89年の終わりに引退してしまった。ちょっぴり哀しい吊端…。

◀秋山まり子『すごいのかけて！』

今月	先月	GAL
1	1	樹まり子
2	6	工藤ひとみ
3	2	鮎川真理
4	3	木田彩美
5	5	松坂季実子
6	㊗	秋山まり子
7	4	薬師丸ひろ美
8	7	中村由貴
9	8	原田知美
10	㊝	森村あすか

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー暗記法™

★英単語200個を1日で丸暗記！
★世界史年表（約300項目）を1日で！
★漢字や理数の公式などは通学途中！
★定期試験なら一夜づけで十分！

お急ぎの方はお電話で！ 03-318-6111（受付：朝・9時30分～ 夜・8時（年中無休））

先輩からの熱き体験メッセージ！

植木 義満
東京農大附属一高（青葉台中卒）

勉強が楽しくなった！

スーパー暗記法を冗談半分で始めたところ、非常に整理された覚え方で、暗記事項が多くてもまちがえずに覚えられ、定期試験がきてもイヤではなくなりました。受験勉強も楽しくなり、ほんとうに助かりました。

武南 宏治
東京大学理Ⅰ 慶應大学工学部（筑波大附属高卒）

ぼくの東大合格作戦！

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。

山田 和範
早大商学部 中大経済学部（海城高卒）

一か月で偏差値69に！

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜こんでいます。

松田 幸子
青山学院 女子短大英文学科（青学附属高等部卒）

アソビ半分で効果が！

暗記のやり方は語呂あわせだけでしたが、それだけでは間にあわず、貴講座を利用させてもらいました。実際にやったところ、実にかんたん。なるほど！と感心しながら、アソビ半分で楽しく続けました。私に最適の必勝法でした。

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!
私の暗記テクニックすべてを
おしえましょう。

●監修
萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

学力アップの秘密がいっぱい!!

カラー案内書 無料プレゼント中

左のとじ込みハガキを送るだけでOK！

日本進学指導センター
〒166東京都杉並区成田東4-36-15
☎03(318)6111

なつみのコーナー

深沢&迎両先生のサイン本を3名様にプレゼントするぞ!!

スーパーライトRPGファンタジー
フォーチュン・クエスト

絶賛発売中!!

角川文庫・500円(税込)
深沢美潮・作/迎夏生・イラスト

売り切れ店続出!! 大急ぎで増刷中だから待っててねーっ♡

▲岡山県倉敷市・北村一至/北海道旭川市・神崎あや　距離を越えての大合作だあ!

▲岩手県北上市・ボビー　あは、チャバルやロコナの風船? コロンコもたまには主役の座をうばわせてやりたいもんだねえ

▲愛知県名古屋市・LESTASS　早くもロコナに注目するたあ、おぬし、やるな!

おたよりちょーだい!

▲豪華オリジナル・テレカはおたよりをくださった方の中から毎月抽選で5名様にプレゼント!

〈宛先〉〒102 東京都千代田区九段南
4−7−16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部
「ルーンワース倶楽部」係まで

▶富山県富山市・宮幡陣　『フォーチュン・クエスト』のファンって意外と多かったんだねえ。文庫本は夏生先生のイラストたっぷりだよ

▶奈良県生駒市・星野うつき　チャバル、ラカからコロンコ、ドミンゴ、ETC…。まあ、豪華なフルメンバーで描いてくれたね

♥RUNE WORTH CLUB♥
ルーンワース倶楽部

ゲーム版『ルーンワース―黒衣の貴公子―』の発売もいよいよ間近に迫った。というわけで、今月は豪華付録になって登場だぁ。愛の交換日記のスペシャル編・座談会や迎夏生先生のマンガも載っているぞー！

▶千葉県船橋市・久原義弘　むむむ、キミはなかなか鋭い！それだけじっくりすみずみまで読み込んでくれてたんだね、ありがとー

▶東京都大田区・拓弥秋　きゃはは、3等身のチャバルってのも、なかなかかわゆいね！ゲームのほうもよろしく！

▶兵庫県神戸市・高島大　ハガキの両面にどーんと豪華なイラストをありがとー！！しかし…ま、わかるひとにはわかるだろうなぁ

▶徳島県海部郡・さあしん　T&Eのファンかな？コミックでヨピカパに続いてナイトーちゃんなんてモンスターもぜひほしいね

RUNE WORTH CLUB

▶京都府京都市・亜琴羅綺　おー、『フォーチュン・クエスト』がファミコンの増刊に載った時から目をつけてたのね。お目が高い！

▶北海道紋別市・さすかっちえんくう　うん、うん、わかる！あのドミンゴ君って、なかなか性格がかわいいモンスターだよねぇ

▶愛媛県新居浜市・松本和久　おお、迫力じゃん！ハガキからはみだすんばかりに元気あふれるチャバルがとってもいいね

ゲゲッターランにとり憑かれて獣人化!?

3月号につづく!

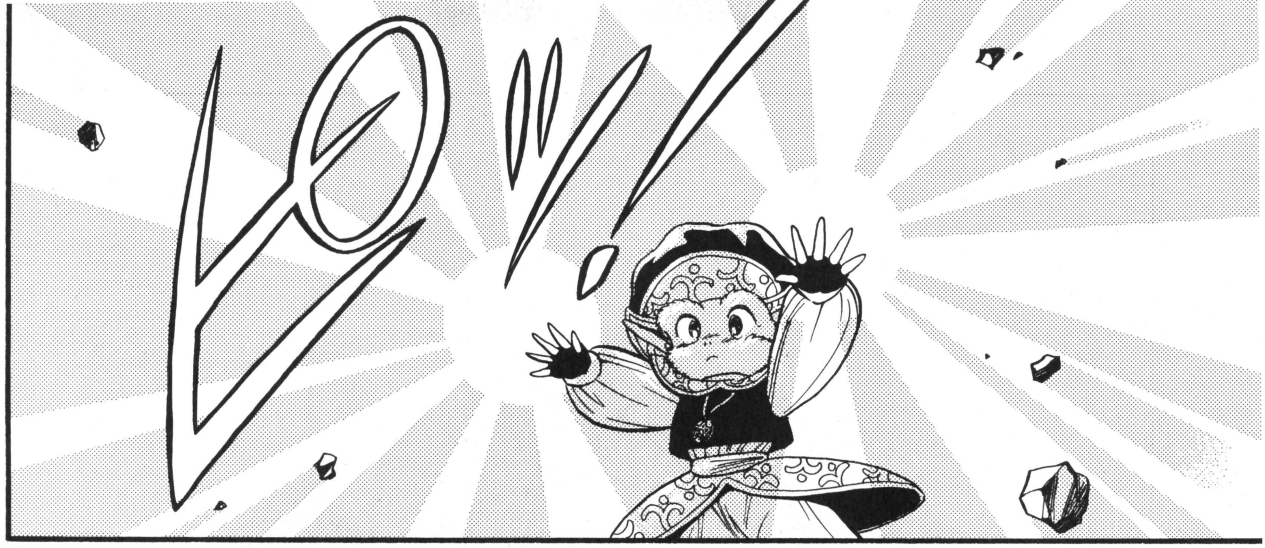
やはり王子の肉体を傷つけられなくては…
ムッ
あいつ…
使えるぞ！
えっ!?

あのときのヨッパライ…
フフ…
俺はおまえがキライだ…

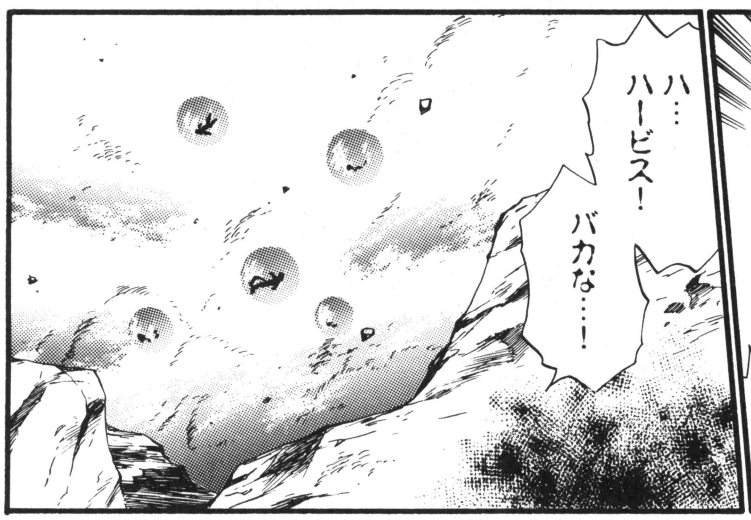
王子か…
王子だけでも生きて帰らすものか！
ベ
DD
うう
額の星のせいか…やけにまぶしい
はじき返されてしまう…！

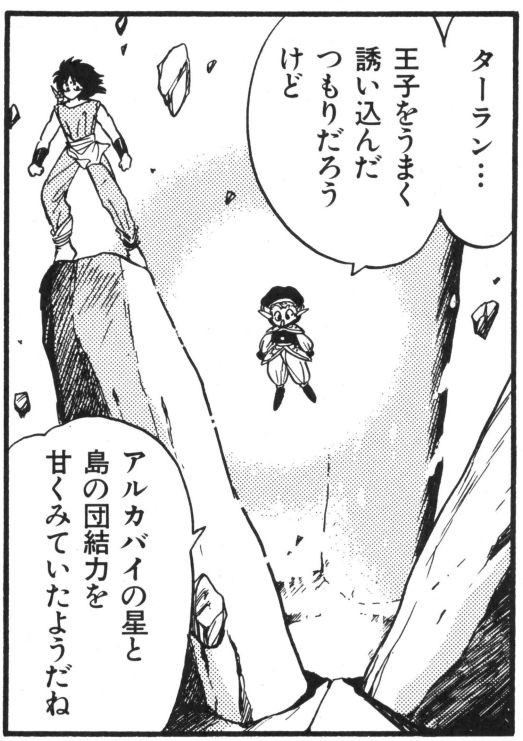
わかりました…
ターランは
実体のない〝気〟
だけなんです
ですから
王子ほどの強い
〝気〟を持っていれば
ターランは
力を発揮
できないと
思うんです
ボクは
気が弱いので
自分を守るのが
せいいっぱい
でしたが…
ようし
わかった！
心配するな
いくぜ!!
むうっ
ハービス
逃がすか！
おろろ?!
スポポポ

とり殺してくれる!!
ハービス！
あいつのことは
まかせとけ！
おまえは早く
アルカバイへ
帰るんだ！
でっでも
王子…
なんのために
俺がここまで
来たと思ってんだ！


ヒョ〜ッ

キャッ


ハ…
ハービス！
バカな…！


ターラン…
王子をうまく
誘い込んだ
つもりだろう
けど
アルカバイの星と
島の団結力を
甘くみていたようだね

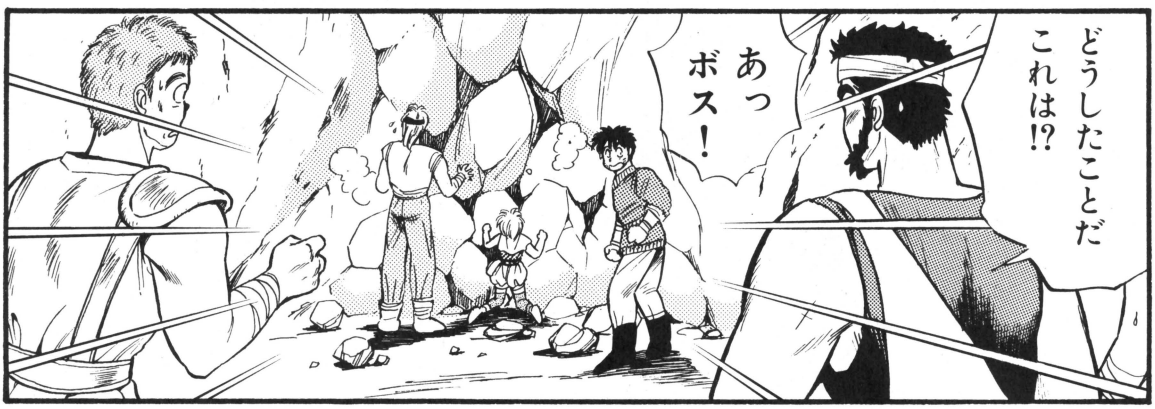
アルカバイは
イアティルス神の
島だということを
お忘れなく

おのれ…

な…ななな
なっ!!!
ガラ
ガラ
ガラ…
きゃっ!!
ズウ…ン
やっ
山が…

知らない！
おまえの
サイフを
見せてみろ！
ビリビリ
ほうれ
俺のサイフ
じゃねえか！
どうだ!?
そんな…
あっ
マズイ
あいこりゃこりゃ
いいかげんにしろーっ!!
ナデ
離せっ！
離さ
ないと…
ゴーン

アルカバイの
王子とて
人間だ
燈台守とは
ちがう
たとえ生きて
いたとしても
酸欠で
あの世行きよ
なるほど…
あれも
彼の手下って
わけだ
ラーむ

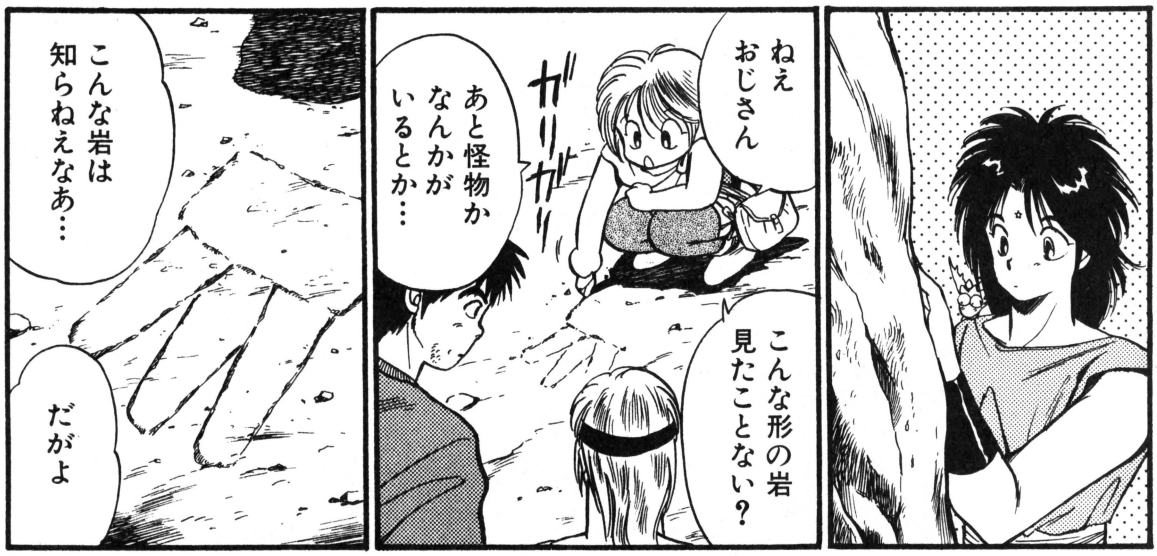

どうしたことだ
これは!?
あっ
ボス!

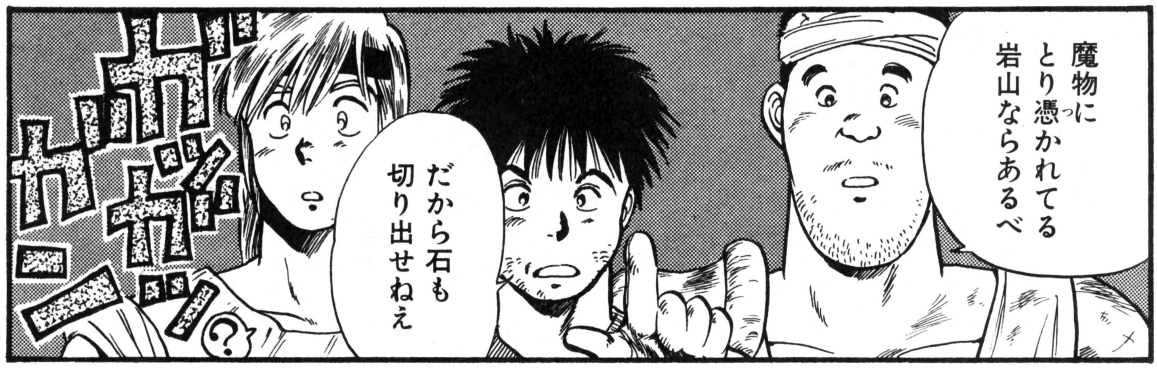
あ——っ!
おめえは!
あっ
こんなところで
会えるとは
俺も運がいいぜ
ピクピクッ
俺のサイフを
どうした?
ああん?

ズゥゥゥン
チャ…チャバルうっ!!
こりゃあかん
かんっぺきに
埋まっちまった…
やっぱり
魔物が
憑いとるわ
あきらめな
おじょうちゃん
チャバル
返事して!
せっかく見つけた
チャンスが
こんなに早く
消えちゃうなんて
そんなの
ないよ!
チャバル!!

ガラガラ…
チャバル！
いけねえ！
早く逃げろ！
ガラガラ

ぽっかり
……
お…
王子…!?
ボクは
この島の
燈台守
ハービス
アルカバイの
王子ですね?
ハービス!?
やっぱりこの
岩山の中から
呼んでいた
んだな!
山が重くて
動けません
それに
魔物が…
待ってろ!
今そっちに
行ってやる!
バカーっ
やめろっ
うん…なんとか
通れそうだ
フッフッフッ

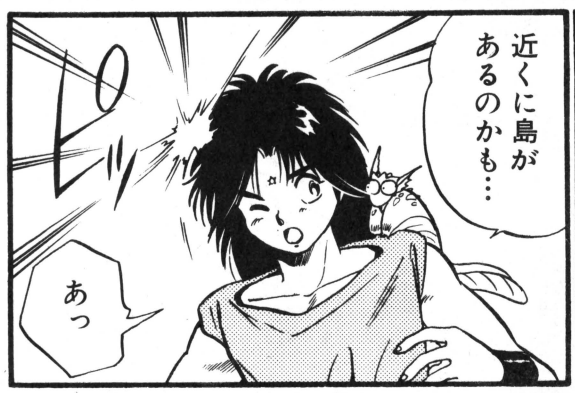

ねえ
おじさん
こんな形の岩
見たことない？
ガリガリ
あと怪物か
なんかが
いるとか…
こんな岩は
知らねえなあ…
だがよ


魔物に
とり憑かれてる
岩山ならあるべ
だから石も
切り出せねえ
カカカ
ニー!?

こら――っ
魔物の岩山に
なにする…
わっ！
チャ…
チャバル!!

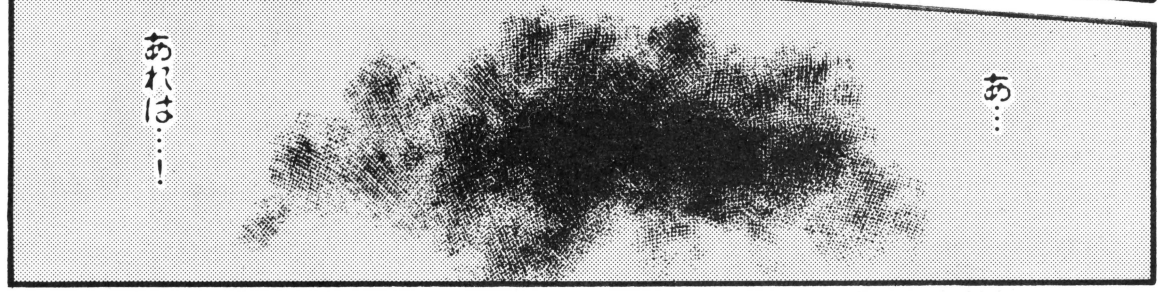
もしや
アルカバイの
…?!
そんな
バカな!
前代未聞だ!
だが…
あの星!
まちがいない
ようし
それ
ならば…!
おおい
燈台守
いるかー?!
このあたりの
ような気が
するんだけど
なあ…
いるかー
いるかー
いるかー
誰か
捜してるんか?
今は休憩中
だから山には
誰もいねえよ

決まりね！


近くに島があるのかも…
あっ

それよりさっきはどうしたの？急に飛んでっちゃって
街の外に出ちゃったじゃないここは石切場だよ
呼ぶ声がしたんだよ…

また行ってみよう！
今度は飛ばないでよォ！


あ…
あれは…！

そしたら
人買いに捕まって
それこそ奴隷に
されちゃう
ふたりだったら
どんなに心強いか…
チャバルよ！
女を守れてこそ
アルカバイの
男ぞ！
きゃ
うぅん
うぅん
確かにここは
アルカバイと違って
油断のならない
ところだよな
ラカって
いちおう
女だしなー
それにあたし
チャバルに
おいしい物
買って
あげられるし…
チャラ
よし！
一緒に
いこう!!
ただし！
島捜しが
先だ！
残り4つ
見つけたら
ラカの故郷まで
一緒にいく！

ああ
コロンコ！
ごめんごめん
ゴン
ゴン
飛んだら
また
ハラがへった
——っ
…ったく！
じゃ
なっ！
えっ!?
ちょ…ちょっと
待ちなさいよ
チャバル!!
なに？ ここで
あたしと別れて
いくっていうの？
うん…
だってラカ
故郷に
帰るんだろ？
俺は
島捜しを
続けるんだしー
だから
女のコひとりで
旅しろって？

と…
レン
ストン
確かに
呼ばれたと
思ったのに…
わからなく
なっちゃった…
あ
こらーっ
チャバルーっ!!
ヒイ
ヒイ
ハァ

呼んでも
ムダだ
ハービス
……
アルカバイは
はるかに
遠いの
だからな
アルカバイの
王子が
海を越えた
大陸まで
来るものかよ
はやく…
アルカバイの
王子
はやく
来て！
ボクも島も…
帰る気力を
失ってしまうよ！

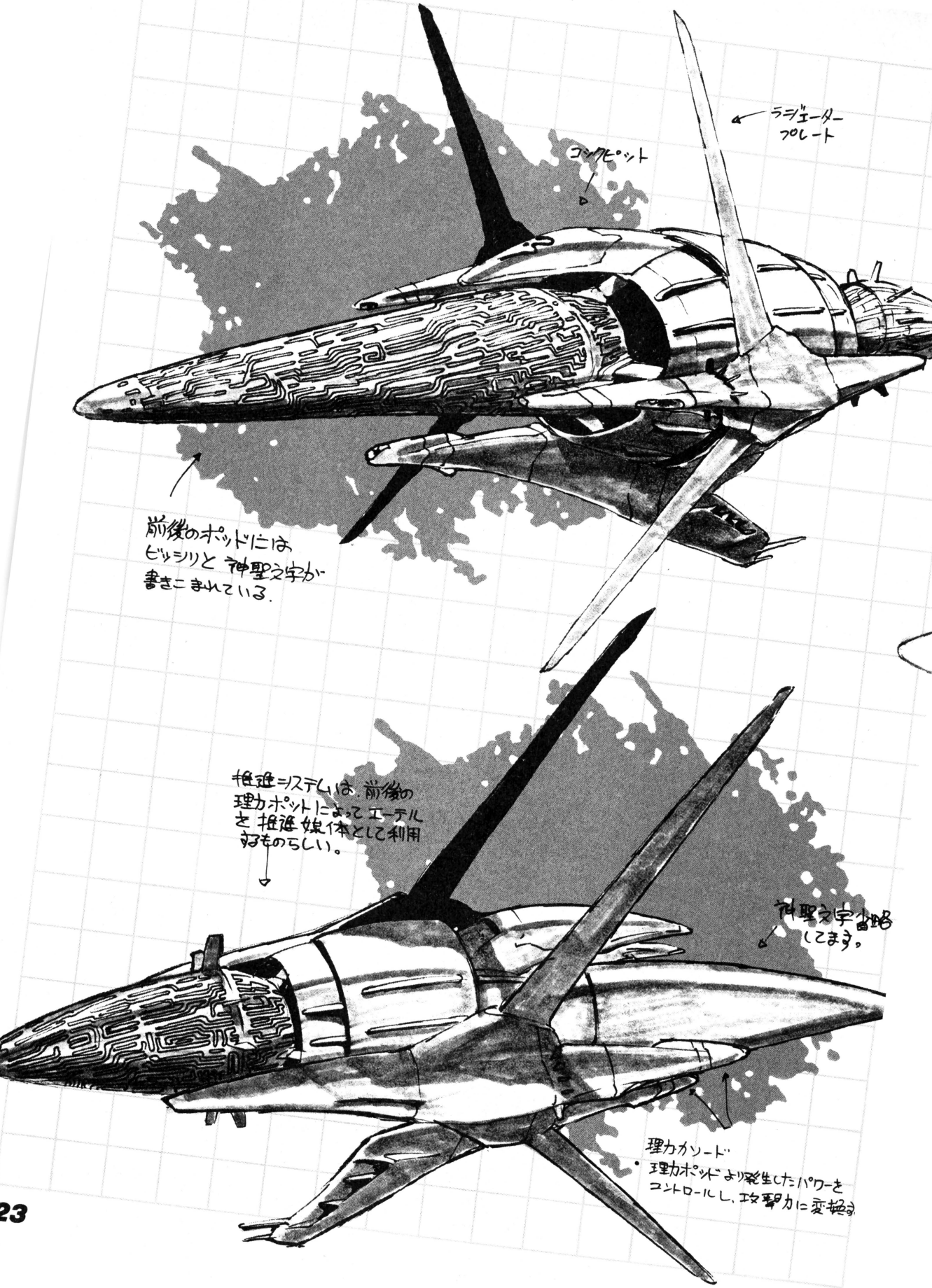
チャバル!!
キ!
……
……

我が名は
ハービス…
アルカバイの
ハービス…
ハー…
わっ

ルーンワース
星の勇者
食べたら元気に冒険だ!!
迎 夏生
世界設定
T&ESOFT
Rune Worth
Rune Worth, is the world of the boundary between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.
1989 © T&E SOFT

第7話　二の島見つけた！

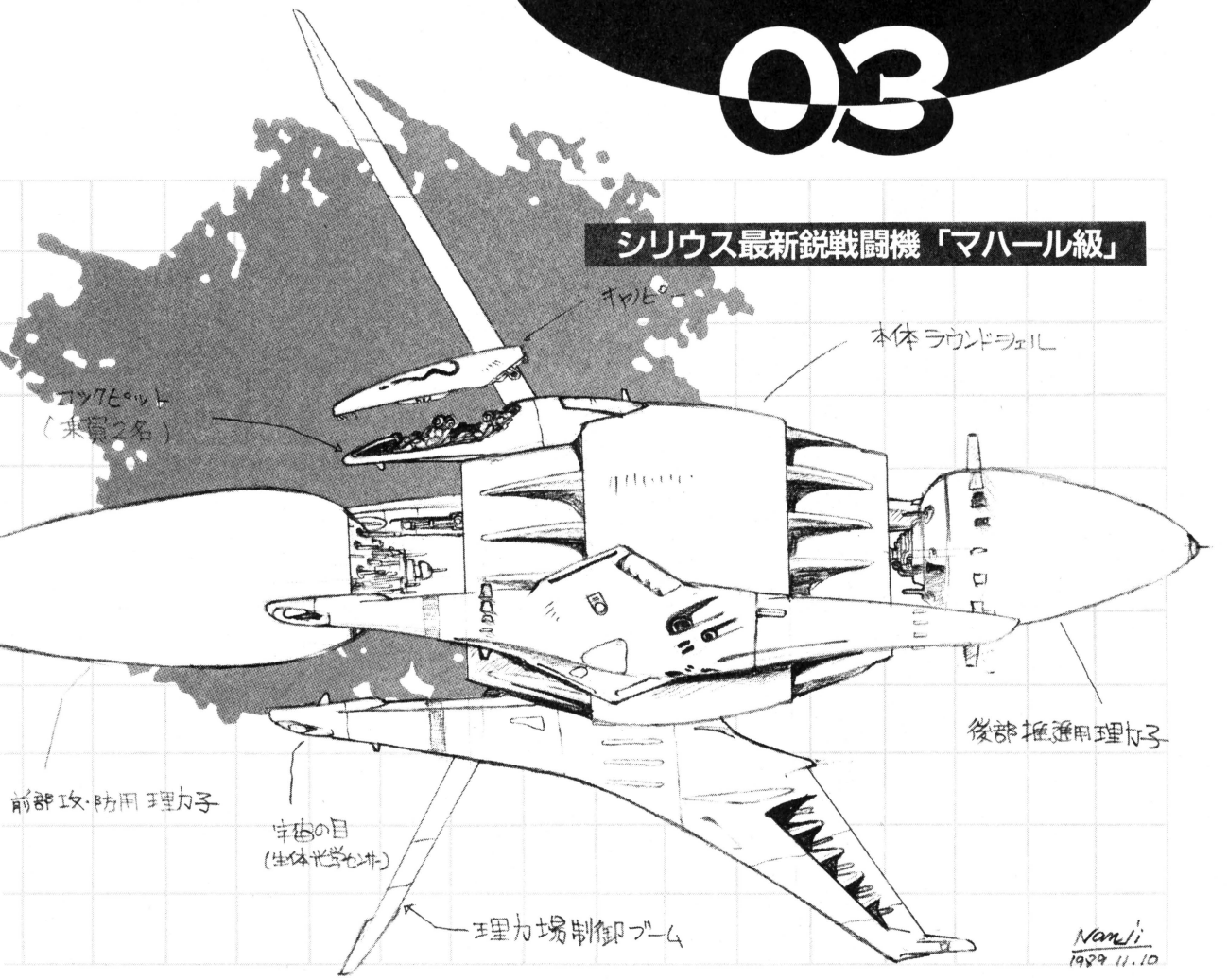
特報! コミックコンプ3月号より、羽衣翔の「イース第2部」連載スタート!!


ラジエーター
プレート
コックピット
前後のポッドには
ビッシリと神聖文字が
書きこまれている。
推進システムは、前後の
理力ポットによってエーテル
を推進媒体として利用
するものらしい。
神聖文字が書かれ
ています。
理力ポット
・理力ポッドより発生したパワーを
コントロールし、攻撃力に変換する

MAHULL

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 03

シリウス最新鋭戦闘機「マハール級」



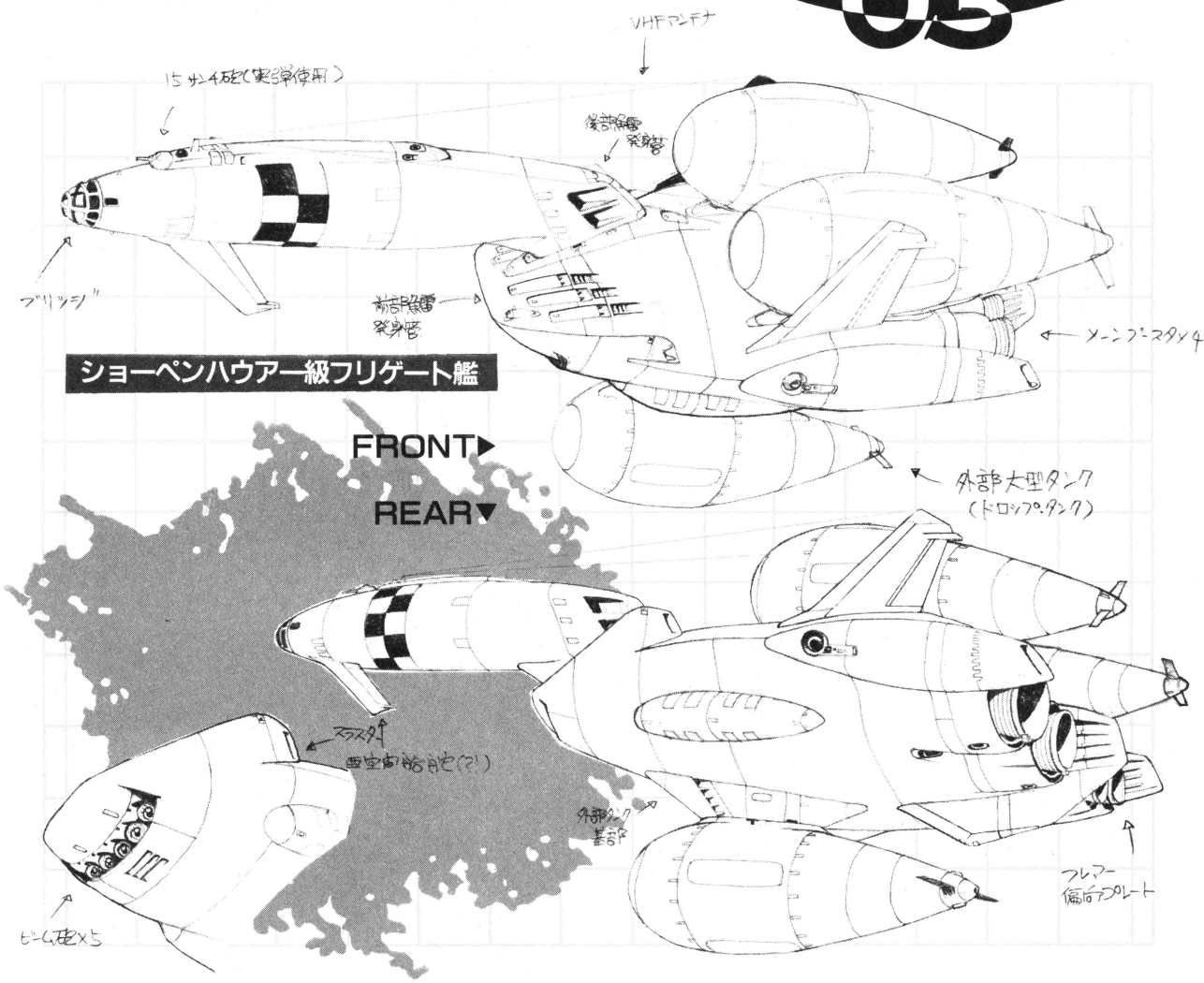
本機は、それまでのシリウス軍の主力戦闘機であったラジェンドラ級に代わる物として開発された。ラジェンドラ級戦闘機は、攻撃性能、防御性能共にバランスのとれた傑作として評価が高い機体ではあったが、連邦軍がマシーン兵器を再び戦場に投入し、適確な運用ができるようになるとやはり力不足は否めなく、早急に対マシーン兵器戦を前提とする次期主力戦闘機が早急に必要とされていたのだった。

スペックデータ上でこそラジェンドラ級に比べてもそれほど目覚ましい性能躍進は見られないが、本機はこのクラスの小型機で初めて変幻攻撃(メタモルアタック)を可能にしたことにより、その攻撃力は絶大となった。メタモルアタックとは、いわば極限まで高められた理力が、バリヤーのような見えない「力の場」としてではなく、肉眼に見えるほどの濃密な「憎悪を持つ場」として形をつくり敵に襲いかかることである。その見かけの姿と威力は、搭乗者の精神エネルギーの強さや徳の高さに対応していて、もっとも一般的な具現形態としてはつぎの4つがある。「ヴァッサロイテン」(水の精)「ベルクロイテン」(土の精)「ファイアーロイテン」(火の精)「ヴィントロイテン」(風の精)

マハール級の外形的な特長は前後に装備された「理力子」の存在であろう。「理力子」は正式には「ラピス・フィロソフォールム」と呼ばれ、5〜60人にも及ぶ徳の高い術者が3日がかりで液体金属内に理力パターンを封じ込めることによって製作される。当然、つくられる数には限りがあるため、現在量産を可能にする方法を模索中であるようだ。いちおう、便宜的に前方のものを「攻撃・防衛用理力子」後方の物を「推進理力子」と呼んではいるが、実際にはふたつの密接な相互作用が重要な効果を生み出すので、明確に機能による分類はできない。

GALACTIC FEDERATION FRIGATE

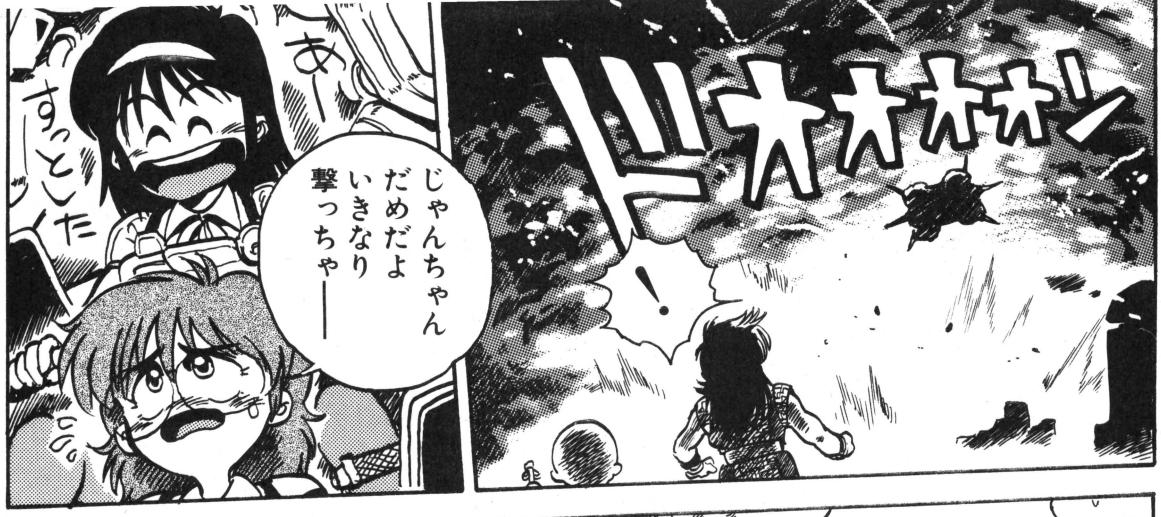
NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 03

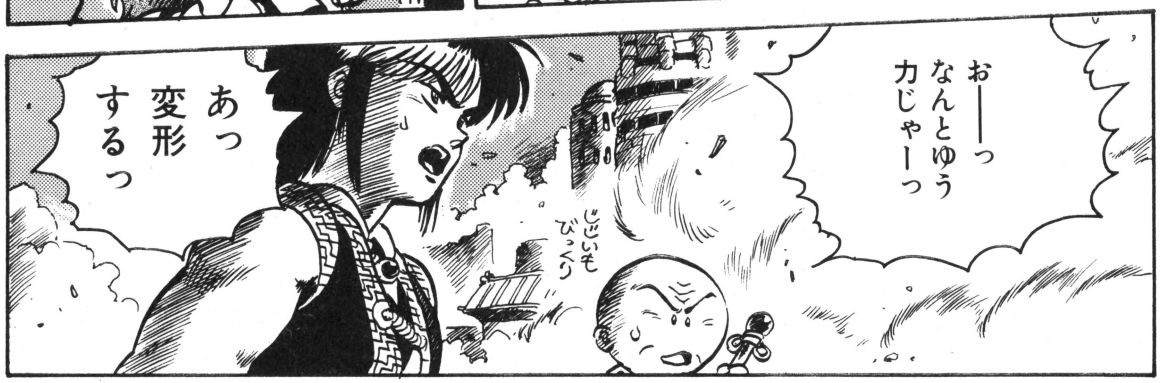


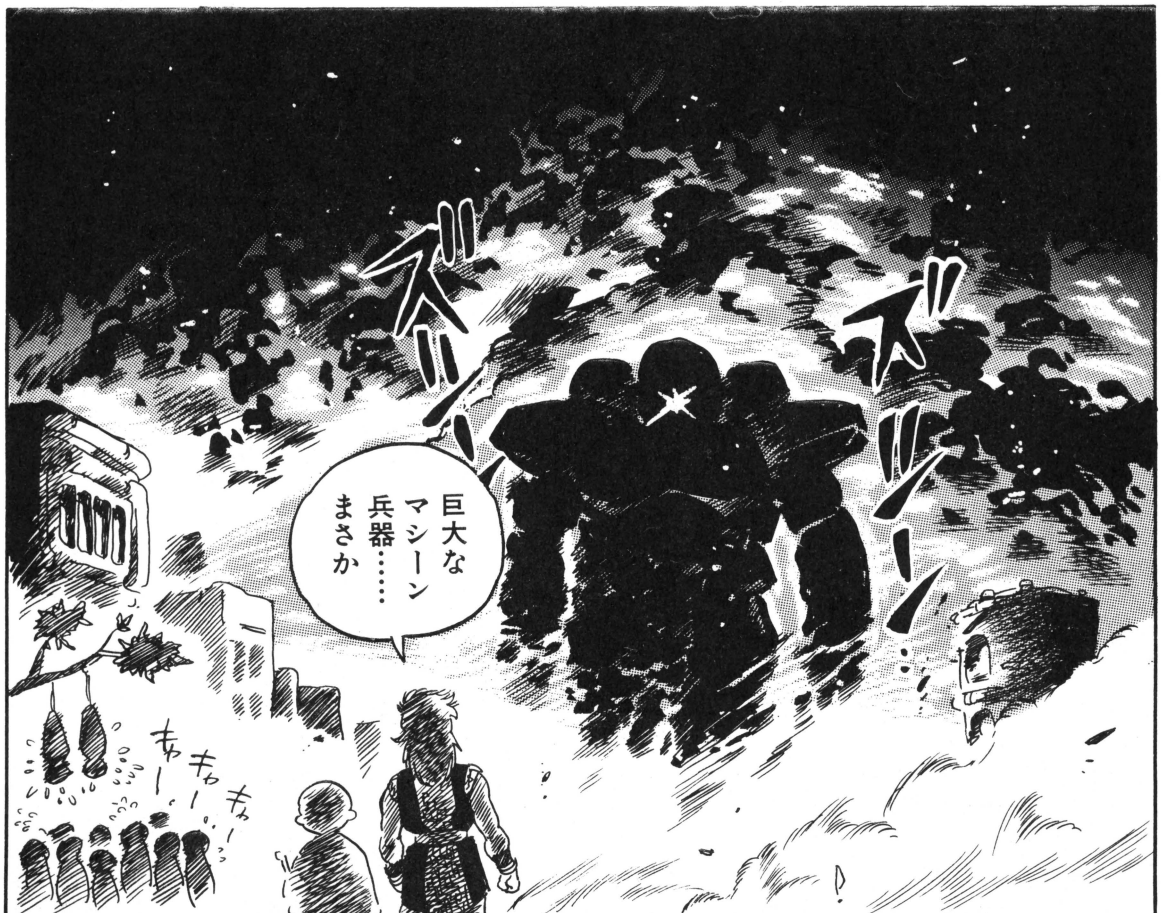
ショーペンハウアー級フリゲート艦

銀河連邦の新鋭フリゲート艦がショーペンハウアー級である。本艦は、コンパクトな船体と高速巡航性能、そして巡洋艦なみの攻撃力をあわせ持った万能艦をめざす物として、連邦軍よりネオ三菱造船に開発依頼が行われた。この、無謀といえば無謀な軍側からの仕様内容を受け取ったのが、当時、主任設計者であったフランチェスコ・長崎氏であった。氏は、当時についてこう語っている「いやー、めちゃくちゃでしたよ。軍側は、旧帝国時代の試作テストデータから、発注スペックを割り出してるんです。その時代ならば可能だったかも知れませんけど、当然現状の技術ではとうてい実現不可能なデータですよ。まあ、われわれもプロですから、不可能！とかいって投げ出すわけにもいかない、とにかくやれるところまではやってみましょう、と…いま考えると、そんなプライドなんか持たずに、無理です！っていっとけば良かったですよね(笑)」かくして、難題続出の開発環境のなか、じつに、軍発注より3年4カ月後に第一番艦が衛星軌道上のネオ三菱302造船ドックから引き出されたのであった。ショーペンハウアー級最大の特長はなんといっても、そのユニークな船体形状であろう。前部の居住エリアと後部の兵装・発動機エリアはちょうど船体中央付近で上下に重なるような構成をとり、さらに後部船体の上下には巨大な三基の推進剤タンクが取り付けられている（一般にスペックデータを公表するのに、多少のタイムロスがあったため新型のバニシングモーターを搭載しているのでは……などと、騒がれた部分でもある）。この外部タンクは、大出力の発動機を積んだための苦肉の作で、なんと切り離しが可能なドロップタンクなのである！　戦闘機などではおなじみの物だが、このクラスの宇宙船としてはこれまで例を見ないシステムであり、どれほどメリットがある物なのかは本艦の今後の活躍を注目するよりすべはないであろう。

設定協力／今南二、AIN SYSTEMS.







女生徒たちの奪回なるか！　次回はもう大戦争だぜっ!!

次回3月号の第4話「ハイテクVS魔法！戦火の中にマリナの恋は消える!?」に大ボケキッ〜ク!

しかも…
たった一機
で――
きっと
ものすごい
思念の持ち主
じゃな
ほぃ
ほぃ
ゴオオオォ
あっ
あれかっ
ばあす
たー――
ブルルン…
ビュ
びぃぃぃむ
っ!!

ゴオオオー…
マリナッ このまま 一気に突入 するわよ
うんっ
なっなんか えらい事に なってしまい ましたね…
うっ う〜む そうだな
む
なんじゃな?
ビビビビ
司令部より 念波です ……
なっ!?
なんとっ 防空網が 突破されたっ
ほォ 本星の 防空を のォ…
あはは じゃ…

シリウスめ〜
来るなら
こいってのよ
ジュン
ちゃん
来た来たっ
ドンドン
えーい
バスターッ
フライヤー
ガヒョン
ドルコオオン

全機発進準備完了！
命令あるまで待機せよ！
くり返す…
ズシン
ズシン
な なんだこっこいつは
はいちょっとごめんなさいよ
ズッ
発進〜〜っ
ゴオオオ

お前の出撃したい気持ちは良くわかるけど外を見ろよ

奴ら砲門開いて持ちかまえてるんだぜ

いつものようにしゃれじゃすまねーんだぞ

そんな事わかってるわよっ！

でもさ——みんな困ってんでしょ

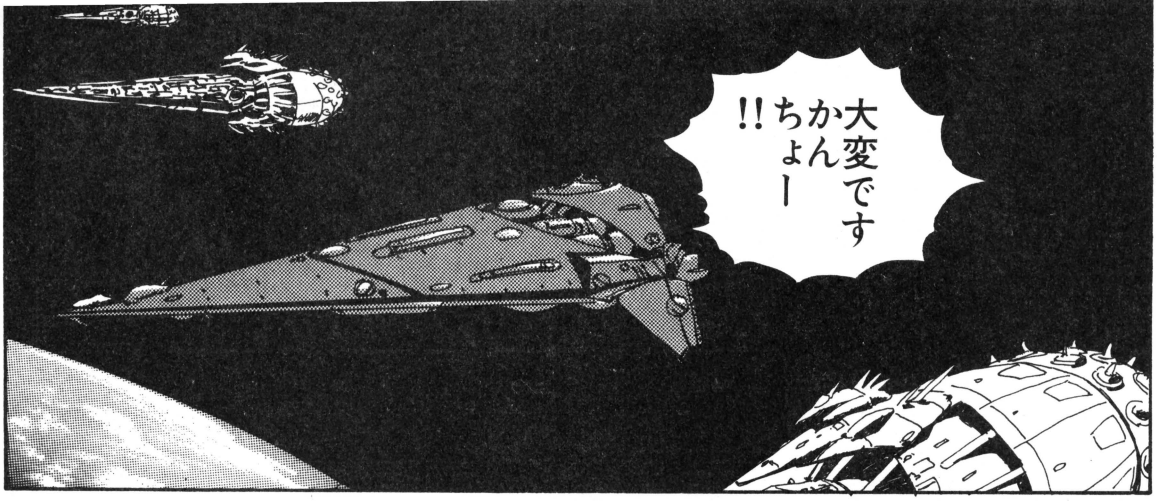
やっぱし行こうよ……助けに——

……

ん？どしたの

いや下らないだじゃれはどうしたのかなと思ってね

べつにいつもだじゃればかり考えてる訳じゃないんだけどね——


大変です
かんちょー
!!

なんとっ
それは
いかん
ただちに
母艦に
連絡を

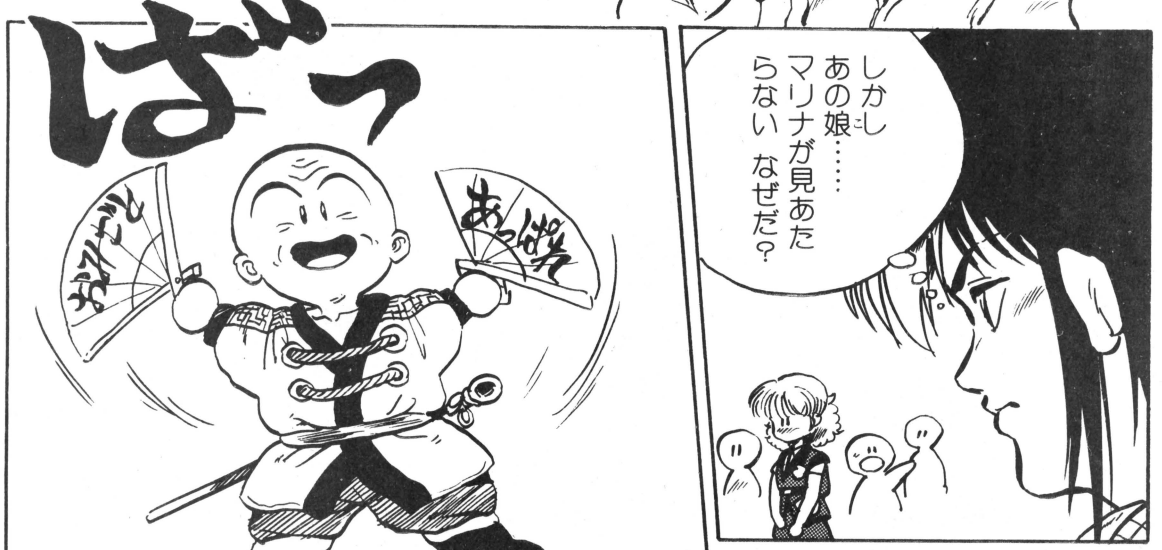
ひらがなで
言うな
で
なんだ?
はいシリウス
に降りた
生徒達が
謎のジジイ
におそわれ
ているとっ!

やっと……
やっと私達
の出番が
きたようね
フッフッ
フッフッ
だっだめです
通信不能です
……
こら
まてっ
なにょう

ザワ…
サワッ
？
ひゅおおおおお
きゃーー
いやーっ
ほっほっほっ
ぱた
ぱた
ぱた
ああっ
いったい
何事だっ

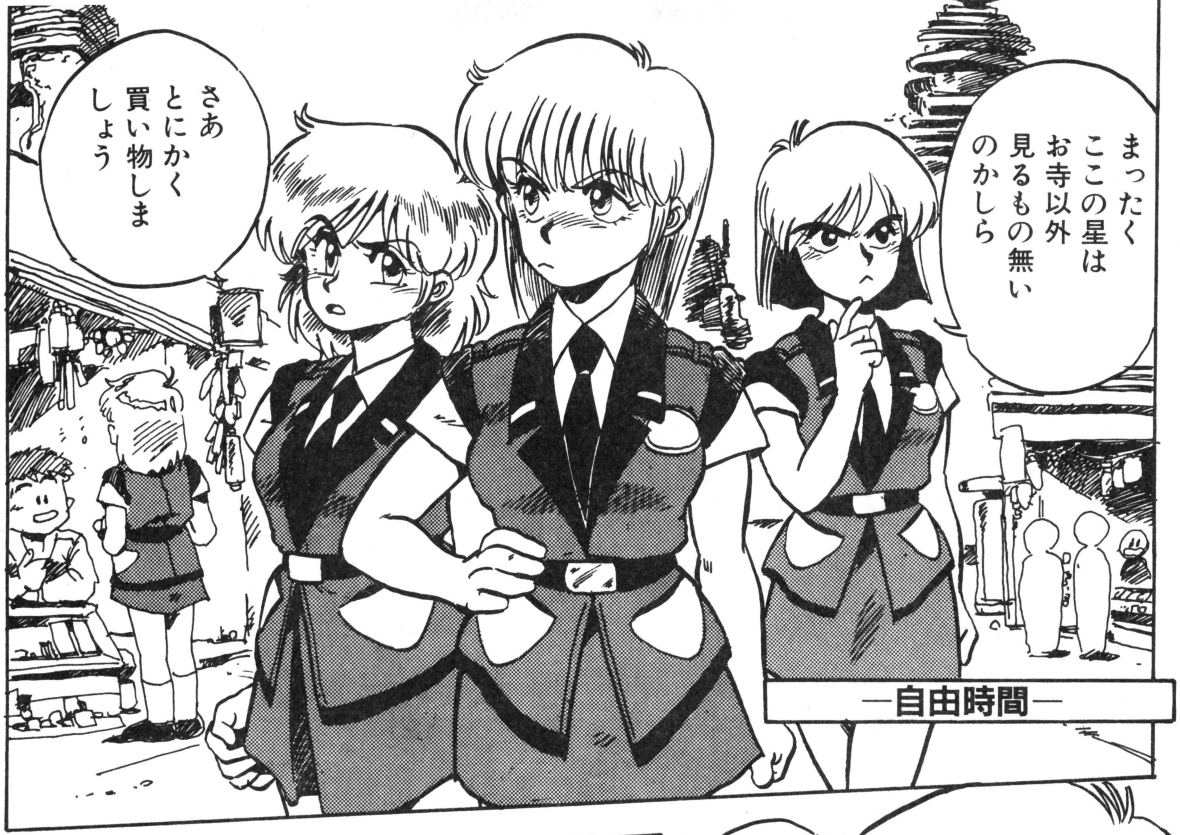
あやつらは
今まで寺の中で
修業をしてきた
からの――
しかもこの辺りは神聖の地
女性の露出度は極めて
少ない……
そ～う
二おぐらい
でかくなければ
のォ～
なっ
なるほど…
これでも
直属か
こいつら
……

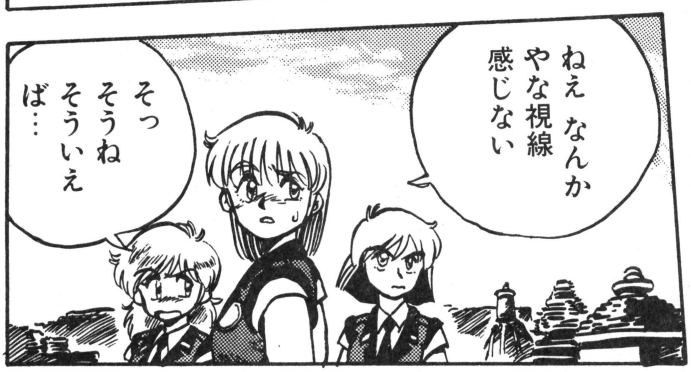
な なんか
おかしくない
ですかね
うむ
みょーな
連中がいつの
間にか…
ぼ ぼくと
けけっこんして
では
では

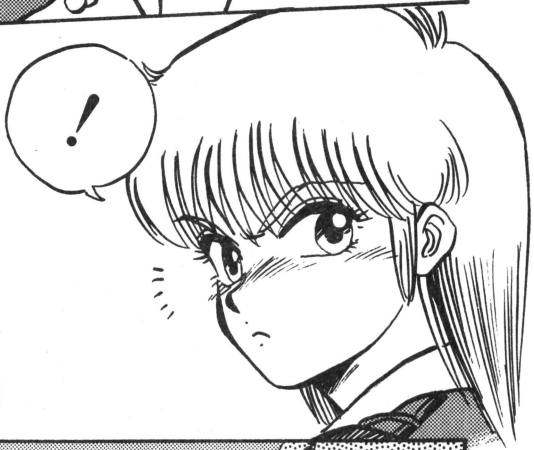

しかし
あの娘……
マリナが見あたら
ない なぜだ?
ばっ

★似顔絵・ダジャレ大歓迎！ そうま先生にお便りを!!

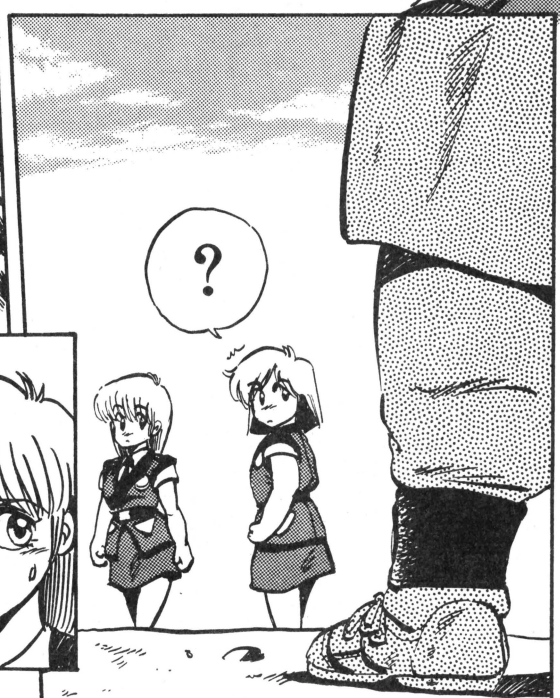
〒102 千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部そうま竜也まで♡


まったく
ここの星は
お寺以外
見るもの無い
のかしら
さあ
とにかく
買い物しま
しょう
―自由時間―


ねえ なんか
やな視線
感じない
そっ
そうね
そういえ
ば…


！

こうゆう
時こそ
透視の
力が役に
立つ時だっ


？

なっなに
あの人…
こわいわ…

ぶーっ

――
さてこちらの寺院は…
おっいたぞ！
こいそ
こいそ
どれどれ
ああっ
むっどうしたんだ
いっいえなんでもありませんです…
みっ見たかあの露出の高い服を…
ぼしょ
かおがぜんぶ見えてる
足があんなに見えているぞ！
かただってほとんど
あれじゃはだかも同然じゃないか
ビキビキするな
ぼしょ
ぼしょ
何やってんだお前達は…

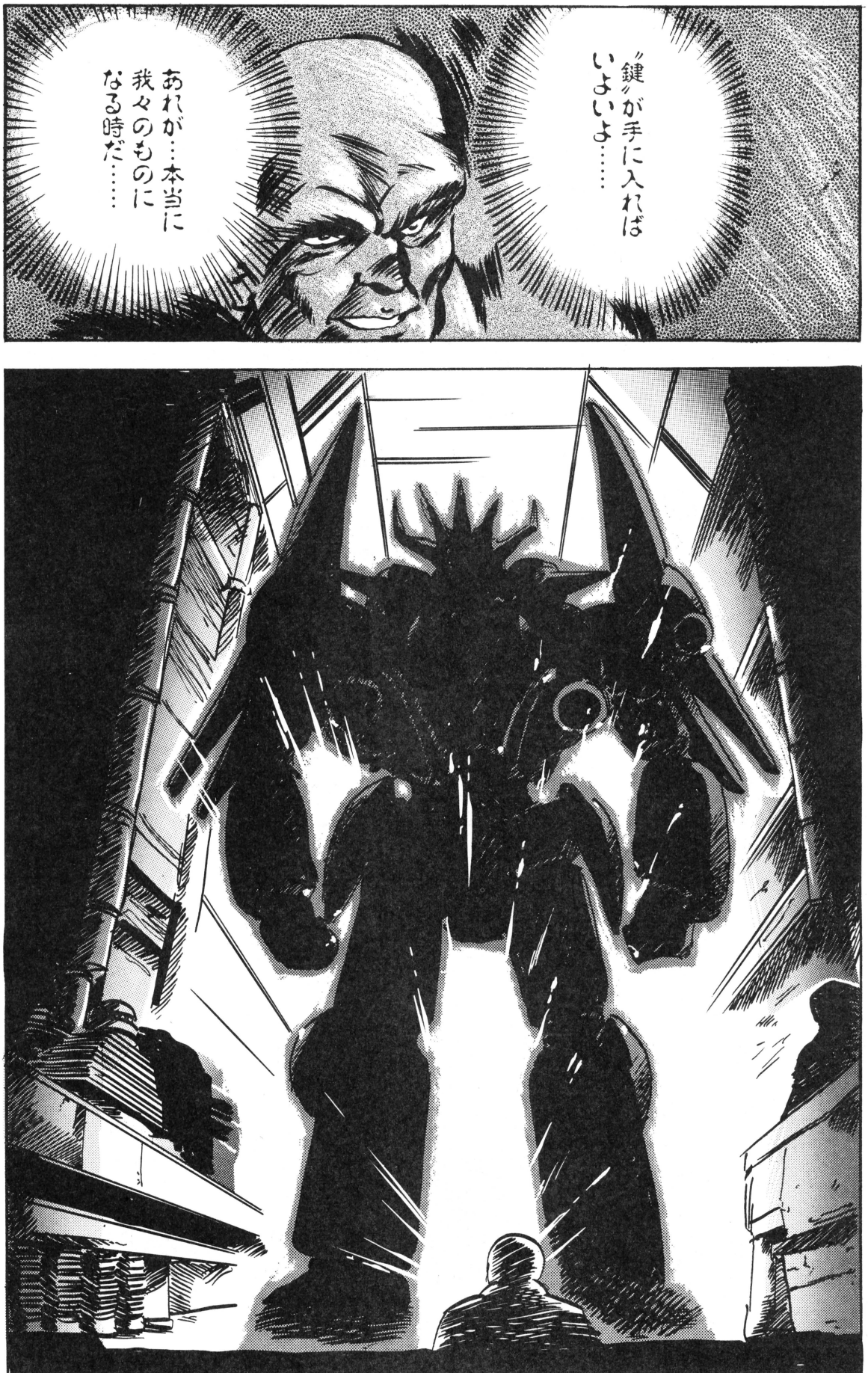
——しかるのち〝鍵〟を我が方のものとし本計画を終了する…
以上が十二神の命令である！
タクナ様っ！

なんだ？

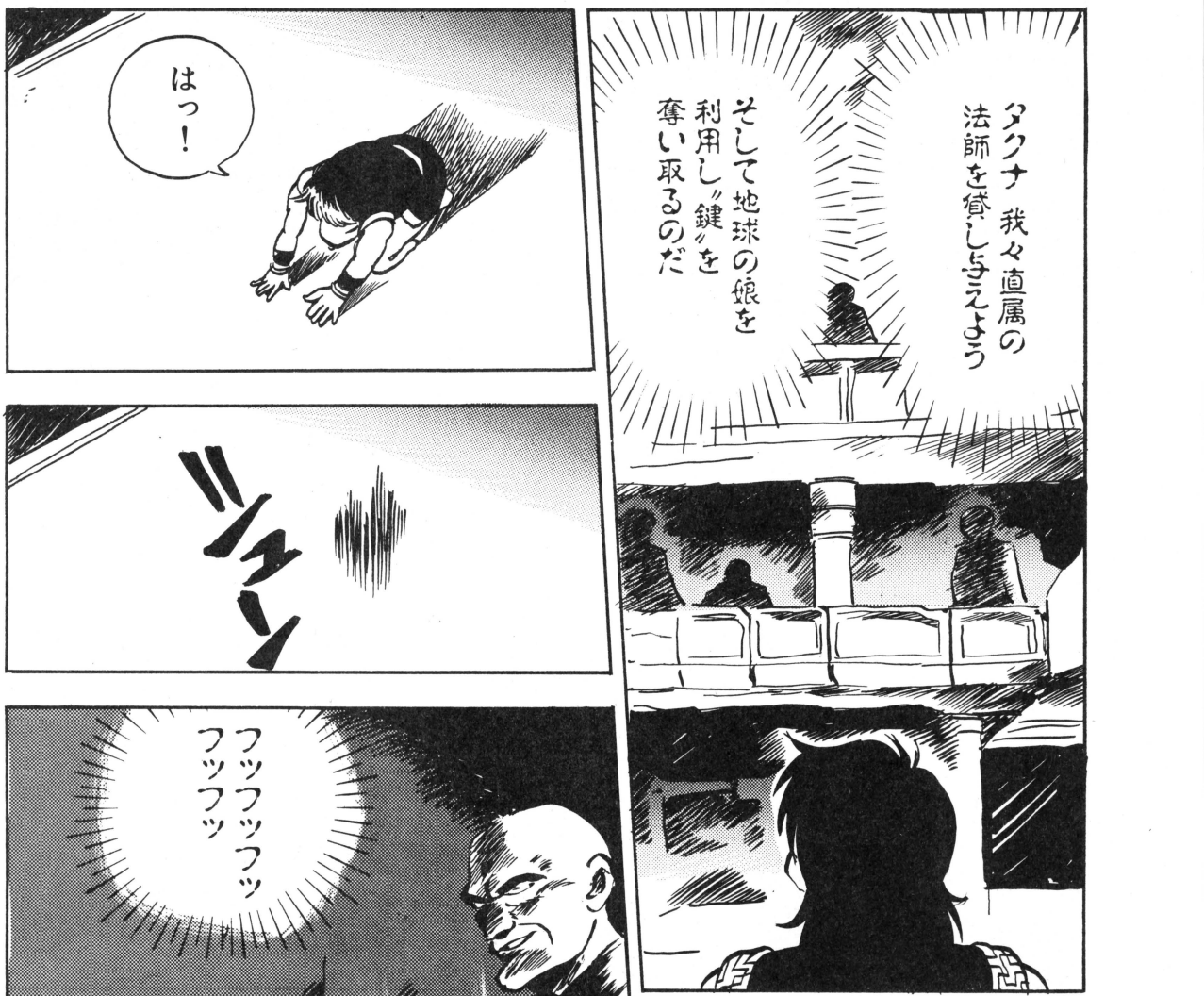
はいっ 十二神様方々の命令は分かりましたが言葉が難しくて…
もっと簡単に説明をしていただけないものでしょうか？

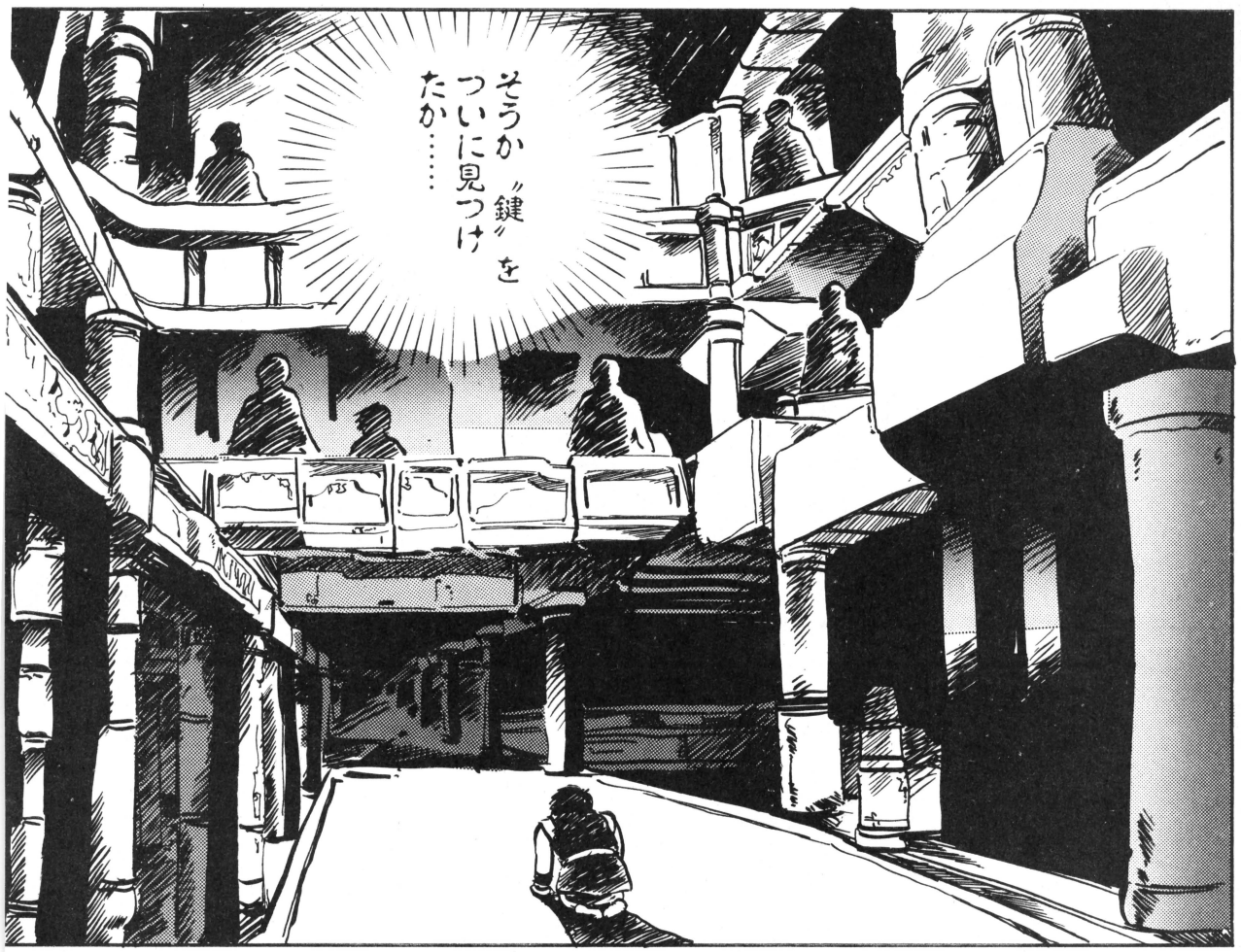
うむ……よかろう

まずだなー地球のねーちゃんをつかまえて人質にするんだ
ほんでもってトライオンの連中をおどして〝鍵〟と呼ばれてるマシーン兵器とねーちゃん達と交換すると…
あーなるほどこりゃ簡単だ
でもけっこうヒキョーだな
ゴリ
ゴリ

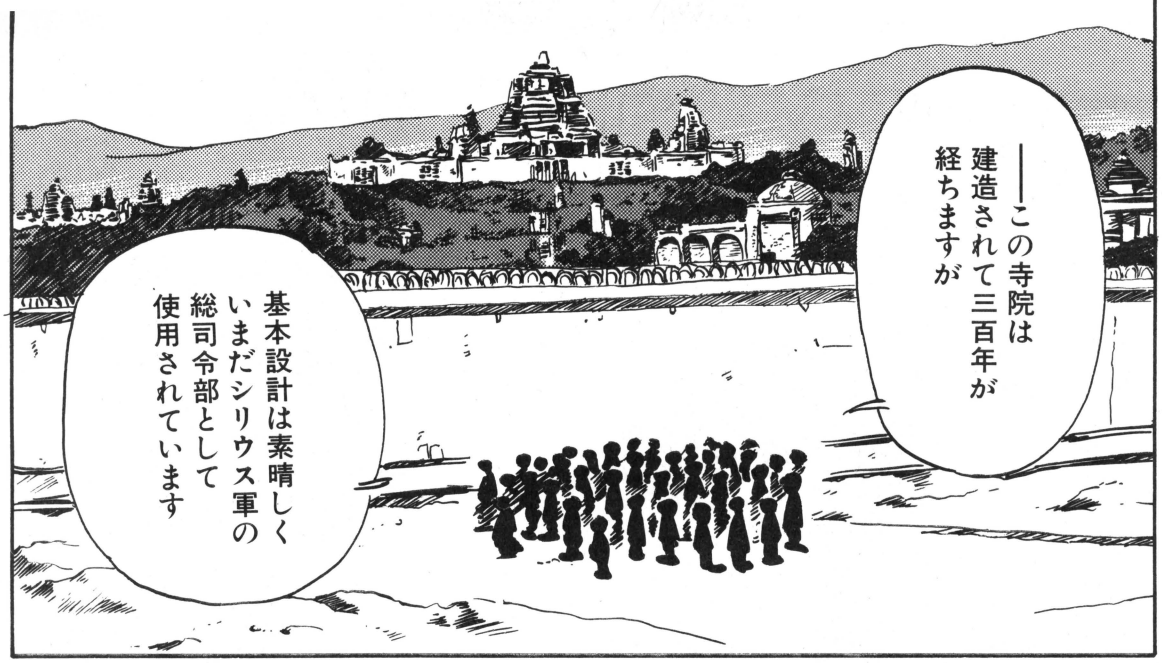

〝鍵〟が手に入れば
いよいよ……
あれが…本当に
我々のものに
なる時だ……

タクナ・セドウ良くやった そなたに〝青〟の称号と洗礼を与えよう
その力を持ってして〝鍵〟を奪取するのだ
青の!!
ありがとうございます!

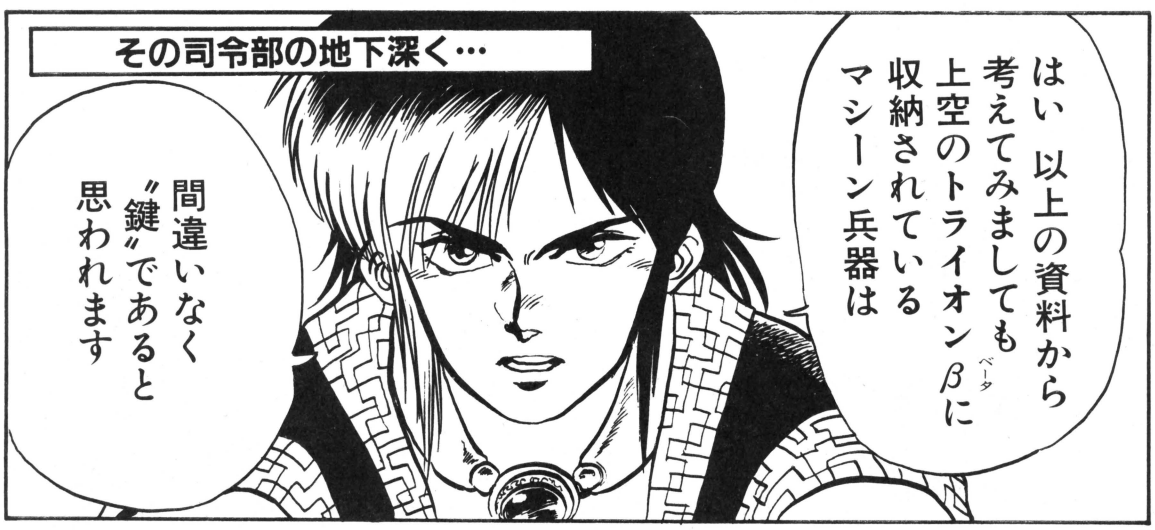

タクナ 我々直属の法師を貸し与えよう
そして地球の娘を利用し〝鍵〟を奪い取るのだ
はっ!
ツ
ン
フッフッフッフッフッ


そうか〝鍵〟をついに見つけたか……

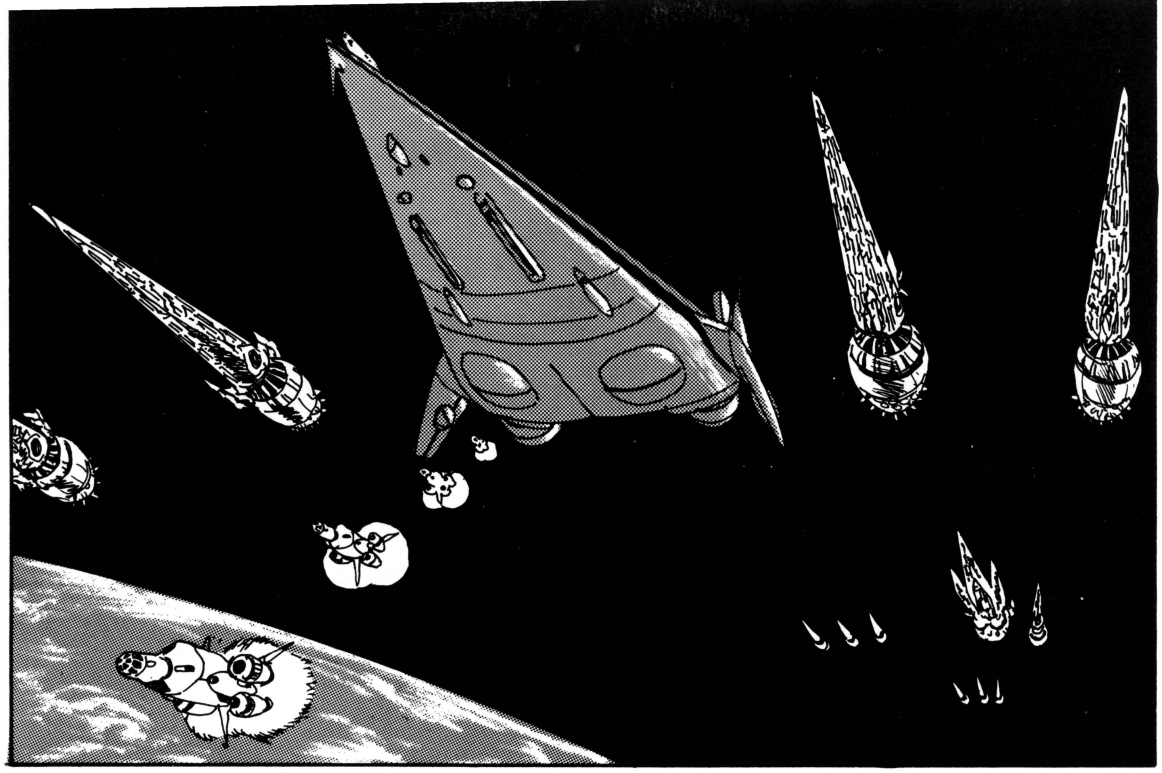
〝鍵〟こそわれらシリウスをこの宇宙の中心となす大いなる力！
古(いにし)えの神々が我らに与えた意志!!

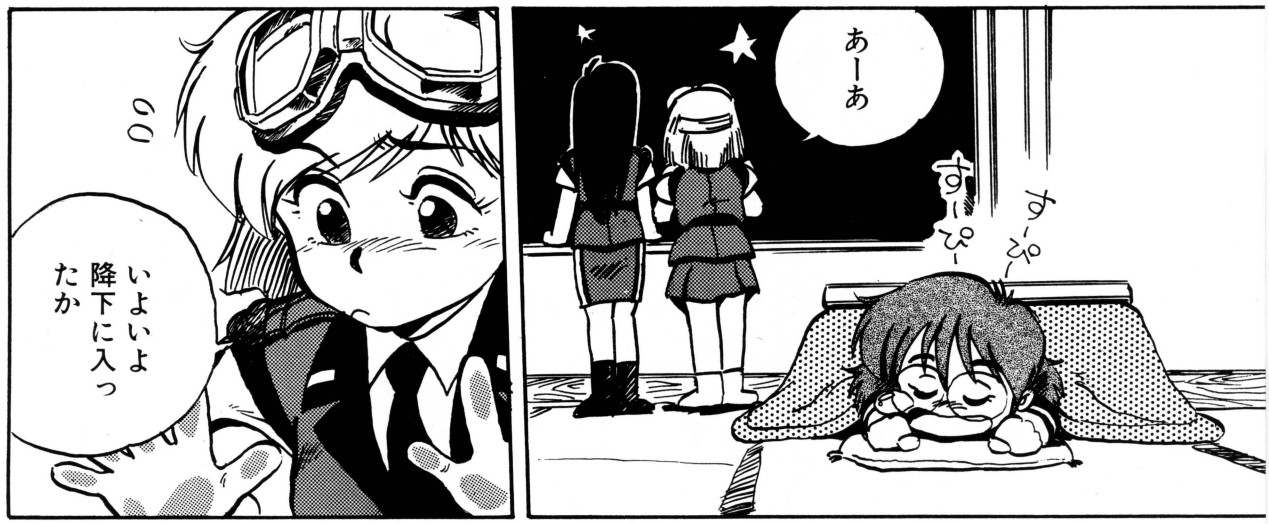

――この寺院は
建造されて三百年が
経ちますが
基本設計は素晴しく
いまだシリウス軍の
総司令部として
使用されています

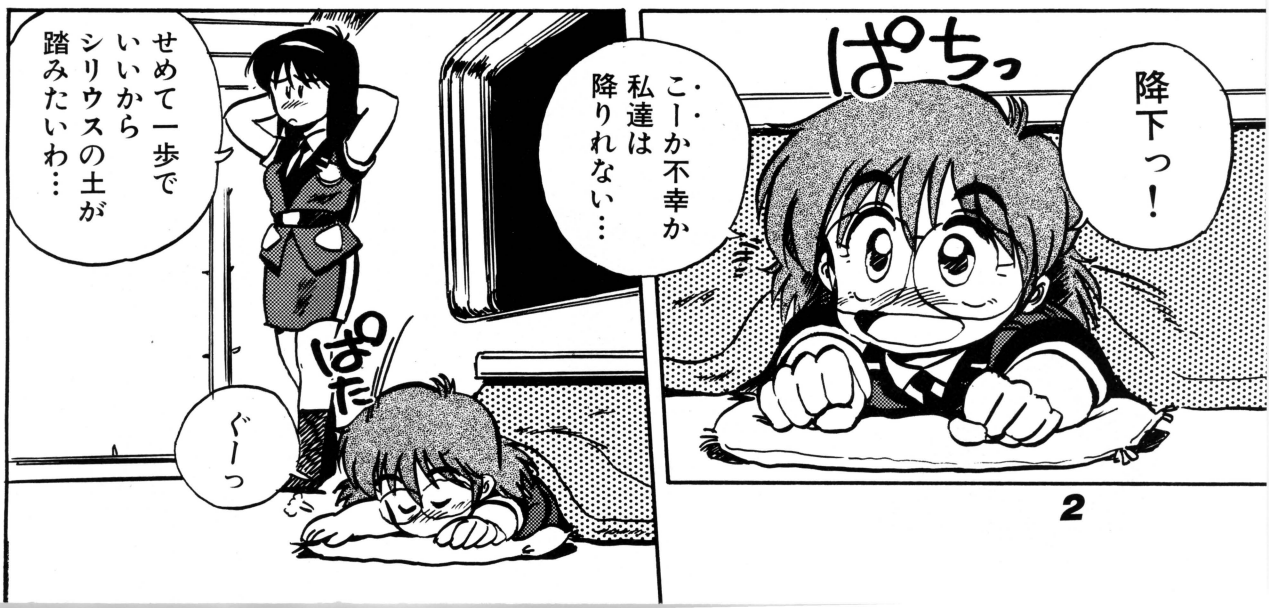
想像よりも
ずっといなかの
星ねー
交通機関が
いまだに
馬車や牛車
なんだもん
ね――
これで
本星
なのー
一般の人間は
この塀より内に
入る事は
禁じられて
います…


その司令部の地下深く…
はい 以上の資料から
考えてみましても
上空のトライオンβに
収納されている
マシーン兵器は
間違いなく
〝鍵〟であると
思われます

ぐぎゃっ
うぎゃん
ああ…
こんなもん
踏んでも気は
晴れないわ…
しかし
よいせっと
おめーの
こったから
ガンバスター
もどきで
いきなり
飛び出すの
かと思った
けど――
理由が
あればねー
突入すんだ
けど 何も
無しじゃねー
へえ……
一応考え
てんだな
悪い事
をねっ♡
わっ
きゃー
ガーン
たあ




あーあ
すーぴー
すーぴー
いよいよ降下に入ったか


降下っ！
ぱちっ
こーか不幸か私達は降りれない…
せめて一歩でいいからシリウスの土が踏みたいわ…
ぱた
ぐーっ

トップをねらえ！

NeXT GENERATION

STAGE·3 ここは魔法の国なのね!? シリウス星は大パニック

シリウス本星の姿が今！明らかに!!

行きたかった…修学旅行

作画
そうま竜也

原作
GAINAX・渡辺満里夫兄弟

©GAINAX（協力㈱バンダイ、ビクター音産㈱）

こーゆう時は読書でもしてりゃいーの

ゴロ ゴロ

ばっきゃろーざけんなーっ

うぃーっ

酒

ぐっすん…と思ったらマリナ達は居残りだっトホホッ…

■対応機種
PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH/
MH/VA/FA/MA

定価 8,800円

私が夢中にしてあげる

シリーズ第三弾 新登場

天使たちの午後III

JAST SOUND Plus

PC8801SR以降対応 定価8,800円

CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間どうしの駆け引きを楽しめるように作られています。全体的にシナリオを大切にして、それをどれだけリアルに表現するかを追求しました。

業務拡張につき
スタッフ募集

プログラマ
グラフィックデザイナー

JAST

大好評絶賛発売中

天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円

天使たちの午後II
—美奈子—
定価 7,800円

価格には消費税は含まれておりません。

国各地へ信販売

方法 品名、機種名明記の上現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 ㊟ 5252817

※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ！
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

夢をかなえるために 情熱に創造の | 富士通

FUJITSU

ひろがる、
ひろがる、
FMタウンズ ワールド。

宮沢りえ

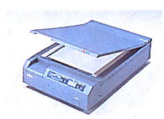
これまでのパソコンに、豊かな感性を与えたFMTOWNS。形、色、動き、音が一体になって、人間とのより深いインタフェースを実現したFMTOWNSが、さらにグレードアップしました。ハードディスク内蔵タイプも加わり、2機種4タイプ、ニューラインアップで新登場。ホビーからビジネスまで、多彩なジャンルのアプリも続々登場。オリジナルソフト100種に加え、MS-DOS™ソフトも500種勢揃い。使い方もますますひろがるFMTOWNSです。

ハードディスクタイプも登場。2機種4タイプの新ラインアップです。

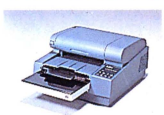
フロッピィディスクタイプとあわせて、合計2機種4タイプに。充実のラインアップから、自分にあった一台をお選びいただけます。

ますます充実、周辺機器。FMTOWNSの可能性をひろげます。

A4サイズ/1677万色対応のカラーイメージスキャナ、熱転写方式26万色対応のカラービデオプリンタ等さらに広がりを見せる周辺機器。FMTOWNSのポテンシャルを最大限に引き出します。



カラーイメージスキャナ



カラービデオプリンタ

あれもできる。これもできる。豊富なFMTOWNSアプリケーションの世界。

ミュージック/グラフィック/ゲーム/通信/ビジネス/ワープロ/データベース/ホビー/教育など、充実のソフトラインアップで幅広いジャンルをサポート。MS-DOS™ソフトも500種せいぞろい。ソフトウェアとともに、FMTOWNSの世界がどんどんひろがります。

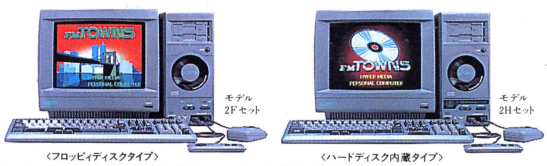
マルチクリエイティブツール TownsGEARが進化をとげました。

絵、音、文字などを自在に駆使して、誰にでも簡単にオリジナルソフトを作ることができるTownsGEAR。より優しく、より速くなるとともに、ハードディスク対応で、大量なデータライブラリの保存も可能に。32,000色のイメージフレームを採用することで、表現力に磨きがかかりました。

本格プログラミングをサポート。開発環境もいよいよ豊かに。

待望の386™ネイティブモードに対応したCコンパイラFMTOWNS High C™ Compiler V1.4を提供。各種開発環境もそろって、本格プログラミングを可能にしました。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。※386は米国インテル社の商標です。
※High Cは米国Meta Ware社の商標です。



〈フロッピィディスクタイプ〉
- モデル1F 本体標準価格 ¥318,000(税別)
(3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB)
- モデル2F 本体標準価格 ¥378,000(税別)
(3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB)

〈ハードディスク内蔵タイプ〉
- モデル1H 本体標準価格 ¥458,000(税別)
(3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB)
- モデル2H 本体標準価格 ¥548,000(税別)
(3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB)

※本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

2機種4タイプで新登場

ハイパーメディア・パソコン
FMTOWNS

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

富士通'89電脳冬祭り '90:1/15(月)まで

期間中に販売店でFMTOWNSご購入の方に、もれなく宮沢りえ CDクロックをさしあげます。
また、FMシリーズ/OASYSシリーズ/富士通テレホンを販売店でご購入戴いた方の中から、抽選で1,000名様に宮沢りえ/山瀬まみ/風間トオルが選んだ、人気アーチストCD(3枚組)をプレゼント。

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土(祝日を除く) FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032／
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032
●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

©Kadokawashoten 1990 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397702537 雑誌13977—2